PlayStation 2 | GAMECUBE | XBOX | PC CD-ROM | GAME BOY ADVANCE

NecGamer

БЪЛГАРСКОТО МУЛТИПЛАТФОРМЕНО СПИСАНИЕ

ЦЕНА: 2.90 лв.

ГОДИНА I, БРОЙ 1, АПРИЛ 2003

В БРОЯ:

LIONHEART
PREVIEW

RESIDENT EVIL 0
REVIEW

MGS2 : SUBSTANCE
REVIEW

DEVIL MAY CRY 2
REVIEW

FREELANCER
REVIEW

RAYMAN 3
REVIEW

DRAGONBALL Z
ANIME

ЛАФ НА БРОЯ: WE *REALLY* DIG GRAVES[GTA: VICE CITY]

НА СТРАНИЦИТЕ ЧЕТЕТЕ ОЩЕ :

SPLINTER CELL

FINAL FANTASY X-2

MORTAL KOMBAT 5

1 Април, 03

Той е невидим, няма да забележите присъствието му.
Американското Правителство отрича неговото съществуване.
Името му е Сам Фишър . . . . . . той е Отцепник

Tom Clancy's
SPLINTER CELL™

3 диска и ръководство на български

Търсете в магазините за игри в цялата страна
или поръчайте в Българският Интернет Магазин
на адрес www.bgStore.com

Ubi Soft ENTERTAINMENT

магазини за игри
КОМПЮТЪРЕН СВЯТ
www.bgStore.com

Магазини Компютърен Свят: Варна, ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул.8-ми Приморски Полк (срещу стадион Черно море) тел. (052) 300 558; бул. Княз Борис I 65, тел.(052) 607 973; www.bgStore.com

СЪДЪРЖАНИЕ:

PREVIEWS:

BloodRayne хапе нацисти, червеите пак взривяват луди баби в ***Worms 3*** и докато световната история в ***Lionheart*** не прилича на себе си, три девойки търсят съдбите си във ***Final Fantasy X-2***.

8

FEATURES:

"Накъдето и да се обърна виждам само настолни ролеви игри, данджъни и драгъни, меджик-гедъринги, плюс един билюк статии за тези нещица. "Абре пич рекох си аз, - крайно време е някой да напише нещо за ***японските ролеви игри***."

16

REVIEWS:

Докато Сам Фишър от ***Splinter Cell*** се надпреварва с китайците от ***C&C: Generals*** в хакерска олимпиада, Dante и Lucia трепят демони в ***Devil May Cry 2***... А ако някое животно от ***Impossible Creatures*** прилича на зомби като тези от ***Resident Evil 0***, направете му Fatality в стил ***MK: Deadly Alliance***!

22

ANIME:

"Може би на Земята, може би в бъдещето" - с тези думи започва мангата, създадена от Цутому Нихеи (Tsutomu Nihei), наречена ***"BLAME!"***.

59

GUIDE & ALL STARS:

Стратегическото ръководство за ***Impossible Creatures*** ще ви убеди, че няма невъзможни неща! А как мислите, дали класиката ***Panzer Dragoon*** е рожба на такива опити?

62

ИГРИТЕ В БРОЯ:

BloodRayne 14
Castlevania: COM 58
Castlevania: HOD 58
C&C: Generals 23,24,25
Devil May Cry 2 40,41,42,43
Final Fantasy X-2 14,15
Freelancer 32,33
GTA: Vice City 34,35
Guilty Gear X2 45
Impossible Creatures ..28,29,62,63
Lionheart 8,9
Marvel vs. Capcom 2 44
MGS2: Substance 53
Metroid Prime 54,55
MK:Deadly Alliance 48
Panzer Dragoon 64
Panzer Dragoon Orta 52
Ratchet & Clank 46,47
Rayman 3 31
Resident Evil 0 56,57
Shenmue II 49,50,51
Tenchu 3: 36,37
The Mark of Kri 39
TimeSplitters 2 38
Splinter Cell 26,27
Unreal 2 30
VF4: Evolution 10
Worms 3 11

NeoGamer

Главен редактор и Реклама: Боян Боянов

Зам. редактор: Ивайло Коралски

Отговорен редактор: Павел Симеонов

Сътрудници: Антони Попов, Влади Юлиянов, Орлин Ялнъзов

Anime рубрика: Цветан Нанов, Деница Геневска

Дизайн и предпечат: Иван Стойнешки, Христо Явашев

Телефони: 088/ 42 68 98, 052/ 300 660
e-mail: neogamer@gamersbg.com

Издател: "Валентино" ЕООД

Печат: ® ХЕЛИКС ПРЕС

Разпространител: Агенция "Стрела"

Списание NeoGamer е собственост на "НеоГеймър" ООД. Всички права запазени. "NeoGamer" е запазена марка на "НеоГеймър" ООД. Използването на материали от списанието под каквато и да е форма е забранено, освен в случаите, когато е налично писменото разрешение на издателя. Всички материали в списанието, артуорк, снимки, логота, девизи, шрифтове и други, са притежание на техните собственици. Списанието не носи отговорност за съдържанието на рекламните карета, рекламните банери и рекламните страници. Списанието не носи отговорност и за промени в пусковите дати на игрите, направени от техните издатели.

ДОБРЕ ДОШЛИ В ЗОНАТА НА NEOGAMER!

Като всяко новопоявяващо се на медийния хоризонт списание, ще използваме възможността да обясним с "думи прости" каква е нашата основна концепция, с какво ще се отличаваме от другите гейм списания в България и какви благинки ще можете да очаквате при разгръщането на всеки един брой на NeoGamer.

Нека за начало започнем от девиза на корицата, че NeoGamer е "Българското мултиплатформено списание". Това е същността, сърцето и съзнанието на "Новия Геймър". При нас няма да има оплюване на която и да е от съвременните платформи за игри, нито пък изрази от сорта на "гадна конзола" или "скапан компютър". Пред NeoGamer всички платформи са равни, а всяка игра ще трябва да се бори за място на страниците на списанието! Само най-добрите ще бъдат представени в своя пълен блясък на вас, нашите читатели.

Надяваме се, че не сте предубедени спрямо никоя платформа, а желаете да научавате за всички стойностни заглавия от света на игрите, независимо за конзола ли излизат, или за PC. Крайно време е да прогледнем и да започнат да ни вълнуват единствено качествата на самата игра, а не кой и къде я издава. Защото хубавата играта си е хубава игра, независимо дали на кутийката й стои логото на PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube, GBA или друга гейм платформа.

Горди сме, че в това списание редовно ще има и рубрика за популярната японска анимация (anime), която има много почитатели не само по света, но и у нас. Крайно време е и в България феновете на това уникално изкуство да могат да се информират от българско издание за най-големите постижения в anime вселената, както и за съвременните тенденции, поредици и пълнометражни филми. Надяваме се, че като почитатели не само на хубавите игри, но и на неповторимата японска анимация, тази рубрика ще ви се хареса и тотално ще ви "зариби".

Сега няколко реда за всички вас, които поне малко са се съгласили с по-горните редове. В първите няколко броя на NeoGamer ще наблегнем основно на конзолните заглавия, които са като "близка среща от трети вид" за много български геймъри. По-нататък нашата "игрова политика" ще се ръководи от това, колко заслужаващи внимание игри излизат за определена платформа. Ако гъмжи от PC хитове, ще се набляга на тях. Ако Nintendo успеят да наваксат изоставането си при привличането на трети компании, разработващи игри за тяхното "кубче", ние ще им отдадем дължимото. Ако пък чичо ви Гейтс се развихри, наш приоритет ще станат Xbox заглавията. Както ще се убедите от следващите страници, в този брой сме ви предложили най-много PS2 статии, поради същите тези причини. Това отсъствие на предубеденост ще ни предпазва от липса на качествени геймки за които да пишем, а вас ще облагодетелства с непрекъснато бъкащи от хитове броеве на NeoGamer.

В изготвянето на първи брой се стремяхме да разчупим българската представа за гейм списание като предложим напълно нови рубрики, а познатите ви представим по различен начин. Дано този нов поглед ви се понрави!

Пригответе се, защото това е само началото... Приятно четене!

3D ПРОФИЛ

Изберете новините, които искате да виждате.

Публикувайте вашите собствени статии.

Изпратете кодове за игри.

Съобщете ни, ако някой от кодовете в базата данни не работи.

Коментирайте всяка новина без да се страхувате, че някой ще публикува коментар с вашия nickname.

Променете резолюцията на страницата, така че интерфейса й да ви бъде максимално удобен.

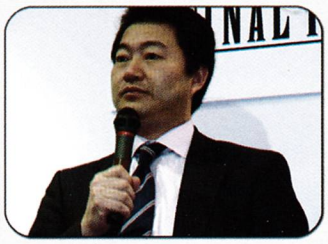
Регистрирайте БЕЗПЛАТНО вашият клан в първия и единствен справочник на клановете в България. Благодарение на регистрацията вие ще получите място в Справочника на българските кланове, като по този начин повече хора ще научат за вашия клан и постиженията, които той има. След като се регистрирате за тази услуга получавате възможността да променяте въведените от вас данни по всяко време - по този начин геймърите, посещаващи www.3dzone-bg.com ще могат да разберат, когато към вашия клан се е присъединил нов играч, когато смените Интернет страницата на клана или когато извоювате почетно място на даден турнир.

Регистрирайте компютърния си клуб БЕЗПЛАТНО в Справочника на клубовете. По този начин ще получите безплатна реклама на вашия компютърен клуб и на услугите, които той предлага. След като се попълните он-лайн формуляра за използването на тази услуга вие получавате възможността да променяте въведените от вас данни по всяко време на денонощието - по този начин геймърите, посещаващи www.3dzone-bg.com ще могат да научат кога във вашия клуб е извършен ъпгрейд, кога е увеличена бройката на компютрите или кога клуба предлага нова услуга или нови цени. Чрез Справочника на клубовете, също така, може да обявите предстоящ турнир, който ще се състои във вашия компютърен клуб. По този начин повече геймъри ще имат възможност да научат за него, а по този начин турнирът ще претърпи по-голяма успеваемост.

Регистрирайте БЕЗПЛАТНО вашата Интернет страница в раздела Links, като се по този начин броят на хората, които я посещават ще се увеличи.

Electronic Arts губи партньорството си със SquareSoft

На повечето конзолни притежатели и най-вече фенове на поредицата Final Fantasy е известно, че от 1998 година много от игрите на SquareSoft се издават с помощта на EA (най-вече на американския пазар). На 19.02 тази година обаче, стана ясно, че след като Square и Enix ще правят ъвместна компания, която ще се съсредоточи именно върху издаването на игрите на двете фирми, партньрството между Electronic Arts и японския гигант ще бъде окончателно прекратено. Плановете говорят, че това ще стане съвсем скоро - до края на март.



Решението било вече взето от Йоичи Уада, новият-стар президент на Square-Enix U.S.A, най-вече продиктувано от бъдещите планове на коалицията. "Таим големи надежди за тази нова структура", сподели сегашният президент на Enix Кеиджи Хонда. "Заедно със Square, ще правим игри, на които всеки ще се наслаждава. Длъжни сме да бъдем иновативни и оригинални на пазара и се надяваме, да постигнем поставените си цели като предоставим висококачествени ролеви игри на всички геймъри..."

Още тази година, големите хитове на двете фирми ще бъдат издадени с "Square-Enix CO. LTD". Такива са Final Fantasy XI, Final Fantasy X-2, FF Tactics Advance и др.

Въпреки че двамата президенти успокоиха малко феновете на Electronic Arts с израза "...все пак в момента разглеждаме възможности за друг вид сътрудничество", определено загубата за американския third party гигант не може да се подценява.

Още едно PC величие поема към конзолите

Interplay обяви, че разработката на мегахита Fallout: Brotherhood of Steel за PlayStation 2 и Xbox е започнала. Новият тъмен 3rd person action adventure ще запознае конзолните играчи с познатата ни пост-апокалиптичната вселена, в която се потапяхме в PC версията. Комбинирайки бойните тактики с широкопоразяващи оръжия и експлозии, новата игра ще позволява мултиплейър режим до двама играча на конзола.

"Много се вълнуваме от факта, че ще поднесем Fallout вселената на конзолните геймъри" сподели Скот Лейн, продуцент в Interplay. "Геймплеят на новата серия ще е ориентиран към типичния конзолен такъв с повече екшън, като в същото време е засилен и RPG елемента."

Историята на Fallout: Brotherhood of Steel ще ни пренесе точно след действието от първата PC част, когато страха от апокалипсис се е превърнал в реалност. Хората излизат от подземния живот, за да изследват Земята, станяла жертва на ядрено унищожение. Организацията "Стоманено братство" разкрива злокобни експерименти, които са превърнали и остатъка от хората в мутанти. Мисията да се изправят срещу тези мутанти и да потърсят начин, чрез който да се опитят отново да възродят човечеството.

От 14 Март вече и европейските геймъри ще могат да се впуснат онлайн с конзола в ръка. Microsoft обаче, стартира своя сървър Xbox Live без участието на Electronic Arts и Eidos. Последните аргументираха отказа си с характера на Xbox Live, който за разлика от онлайн политиката на конкурентите от Sony не позволява никакви волности на компанията, разпространяваща играта.

Lionhead Studios съобщиха, че процеса по разработката на дългоочакваното стратегическо продължение, Black & White 2 върви като по мед и масло и ще приключи скоро, благодарение на помоща от страна на EA. "Нашите отношения са много ползотворни и се надяваме, че B&W2 ще пожъне също толкова голям успех като своя предшественик." каза доволно Питър Молиньо.

Един от най-големите магазини в САЩ - Electronics Boutique обяви, че The Legend of Zelda: The Wind Waker е надминала дори GTA: Vice City по предварителни поръчки. Само за две седмици, 560 000 геймъра са си поръчали играта, което автоматично я превръща не само в най-очакваната игра в историята на Nintendo, но и в най-успешната кампания на EbGames досега...

Metal Gear Solid за GameCube?

Хидео Коджима, един от гениалните умове работещи за Konami, потвърди информацията, че по-късно тази година Nintendo GameCube ще получи версия на тактическия екшън Metal Gear Solid. За съжаление, все още специфична информация относно проекта липсва. Близки източници до Konami обаче, подхвърлиха новината, че има голяма вероятност версията за конзолата на Nintendo да бъде римейк на оригиналния MGS, появил се през 1997 година за PlayStation. Според говорителя на Konami, официално изявление на фирмата за евентуален GameCube вариант ще има в близките няколко седмици. Известно е също, че японската фирма има планове да представи и Metal Gear Solid 3 на предстоящото през месец май, най-голямо изложение за видео и компютърни игри, E3.

Game Boy Advance SP разтърси САЩ и Япония!!!

Точно когато всички предричаха, че Nintendo ще последва Sega и ще се оттегли от хардуерния бизнес, компанията взе, че пусна нова конзола! Това е нов вариант на популярния, продал вече над 150 милиона бройки по целия свят, Game Boy. Новият, така наречен Game Boy Advance SP (съкращение от "Special"), е доста по-функционален от своя предшественик, с по-добър, компактен дизайн и което е най-важното, с по-голям екран!

Американската премиера на GBASP бе само преди два-три дни на 23 март и цената, с която атакува магазините се оказа достатъчно приемлива 99$. Естествено, в България не се знае въобще кога ще можем да му се порадваме, но едно е сигурно цената ще бъде по-солена...

Но да си поговорим конкретно за самия модел. За разлика от предишните конзолки от Game Boy семейството, новата ще бъде не само с по-светъл, по-голям и по-чист екран, но и няма да отразява светлината. Вече няма да има нужда да се пулите и да се съобразявате с околната среда, когато играете, нито пък да гултате болкоуспокояващи, след като сте играли дълго време. Нещо повече по самия ръб на екрана на Game Boy Advance SP вече има миниатюрни лампички, благодарение на които ще можете да играете дори на тъмно!

За разлика от GBA, която имаше екран с размери 2.4x1.6 инча, Game Boy Advance SP е накичен с квадратен дисплей 3x3 инча. По-голяма видимост по голямо удоволствие! ;)

Въпроса, които остава обаче, е защо Nintendo пуска нов вариант на Game Boy Advance, при положение, че в момента се намира в затруднено финансово положение. Може би, защото мобилния пазар се развива с космически темпове и японците искат да запазят своя дял от 98% в него. Ще видим как ще се развият нещата, когато и Nokia влезе в битката със своята телефон-конзола N-Gage.

Използвайки честването на една година от старта на PS2 в Южна Корея, Sony разкри новото си RPG Arc the Lad Online. Показана само под формата на видео, играта изглеждала в доста завършен вид. Въпреки че специфични данни относно историята не са разкрити, няколко от главните герои (Kharg, Gonz, Maru) все пак са били показани в гореспоменатия трейлър. Друга част от видеото разкривала епична битка между няколко играча и зъл дракон.

От 13 март американските геймърчета, които притежават Xbox и имат Xbox Live акаунт, могат вече да даунлоадват модове към един от най-големите хитове за конзолата Tom Clancy's Splinter Cell. Въпросното допълнение се нарича "Kola Cell" и по мнения на хора, които вече са го изиграли, определено си заслужавало. Ревю на PC версията на Splinter Cell можете да прочетете в този брой.

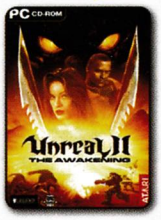
Ubi Soft подписа договор с Infinite Interactive за съвместно пускане на походовата стратегия Warlords IV: Heroes of Etheria за PC. Играта ще е истинско предизвикателство за играчите, потопили се в света на Etheria, по чиито вече 3D терен ще ходят купища армии и герои.

Нито триизмерна, нито двуизмерна Castlevania за PS2!

Ръководителят на екипа, занимаващ се с разработката на новата Castlevania за PlayStation 2, Коджи Игараши, даде много интересно изявление относно предстоящото заглавие пред официалното USA PlayStation списание. Запитан как ще се играе новата серия от вампирската поредица, той отговорил: "2D и 3D перспективите си имат своето предимство, но е факт, че пазара определено се е насочил основно към 3D. Аз искам да опитам да направя нещо посредата." В същото време, той още споделил: "Последната Castelvania за Nintendo 64 беше изцяло 3D и много играчи я определеха като провал. Затова повечето фенове започнаха да си мислят, че игралния механизъм на поредицата трудно би проработил при 3D и играта трябва да си остане 2D. На мнение съм обаче, че това може да бъде осъществено. Замисленото от мен най-вероятно ще изненадата хората, някои дори могат да бъдат разтроени, но въпреки това ще бъде много готино..."

Действително интересно твърдение. Какво означава всичко това? "Нещо посредата" определено означава 2.5D, но също подсказва, че 3D Castelvania може да бъде направена. Както обикновено, трява да почакаме пак до E3, за да разберем със сигурност каква е истината.

Unreal 2 пръв по продажби!



Продължението на един от най-добрите шутъри за всички времена, Unreal 2: The Awakening, застана начело на върховете на класациите по продажби в Европа. От премиерата му на 7 Февруари 2003, заглавието на Infogrames/Atari е най-продаваното във Великобритания, Италия и Франция. Unreal явно продължава традицията да бъде все така харесвано и успешно име откъм финасова гледна точка за фирмата разпростанител. В този брой може да прочетете ревю на новата серия от "нереалната" поредица.

SEGA и McDonalds ?!

Sega подписа споразумение с веригата заведения за бързо хранене McDonald's, според което от това лято, популярните герои Sonic the Hedgehog и Super Monkey Ball ще бъдат включени в новото меню Happy Meal. Все още не е ясно за какъв период от време ще продължи това сътрудничество, но играчките на Sega 100% ще радват децата с гореспоменатото меню. "Ние вярваме, че клиентите ни ще са много доволни от новите Sonic the Hedgehog и Super Monkey Ball награди..." каза Керлин Линдхард, главен управител на американския клон на McDonald's Corporation.

Нови благинки за SimCity 4

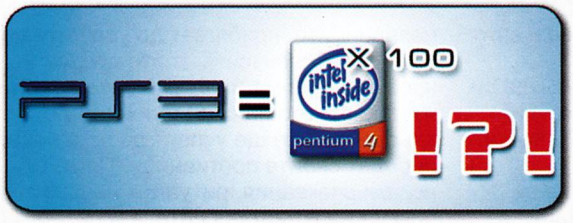
EA пусна помощни материали за SimCity 4. На официалния сайт на играта можете да намерите малки добавки, с които да си "осладите" удоволствието от играта. Дано да ви хареса, въпреки че в наше село са малко хората с достатъчно свястна конфигурация, за да играят хитовата игра на EA.

CS 1.6b - нова версия. Това едва ли е новина, тъй като всички научават първи за новостите по CS, но все пак... Поправките са по-скоро дребни, въпреки че има и цяла нова карта. Като стана дума за CS, задължително пробвайте Fuzion Pack и Warcraft 3 CS модификациите... струва си.

Втората част на приключенската Syberia върви малко по малко към завършване. Наскоро бяха пуснати първите снимки от играта и изглежда, че тя няма да разочарова и ще е поне толкова добра, колкото първата част. Можем да я очакваме за PC и PS2 едновременно на 31 октомври, тази година. Интересното е, че в края на този месец конзолата на Sony ще се сдобие и с въпросната първа серия от поредицата.

Няма спасение от Rayman!!! Докато само преди дни излезе третата част от поредицата, Ubi Soft вече обяви, че е започнала разработката и на Rayman 4! Играта ще се появи отново за съвременните конзоли и PC и най-вероятно в края на тази или началото на следващата година... Ще се завърнат и някои от героите от миналите серии.

PlayStation 3 равен на 100 Pentium 4 ?!



Може би вече ви е писнало да слушате за феноменалния процесор, които уж PS3 ще притежава, но ето че новините продължават да изникват и всички се въртят наистина около тези умопомрачаващи цифри... За какво става дума ли? Ами последните статистики говорят, че процесор в бъдещата конзола на Sony всъщност ще обединява 72 процесора в един единствен чип: осем микропроцесора PowerPC, всеки от които ще управлява по осем спомагателни "Cell" процесора. На фона на цялата тази мощ на процесора на PS3, трудното програмиране с Emotion Engine-а на PS2, от което се оплакват дивелопърите в момента, ще изглежда, че все едно си си играел с конструктор Lego. Механизма, по който те би трябвало да работят, щял да бъде също нов и непознат. Когато всеки един от тези супермощни процесори свърши с изчислението на своята задача (напише си домашното иначе казано :)), веднага ще поема работа от другите изчисления. Още от сега програмистите се опасяват, че ще бъде почти невъзможно да се правят игри за PlayStation 3, понеже ще бъде много трудно да се следят всички възложени задачи, с които процесора ще се занимава. И пак да спомена, че според маниаците от Sony, PS3 ще бъде 1000 пъти по-мощна от PlayStation 2... С тези игрички на "бъдеще днес" от страна на японската компания, програмистите трябва още от сега да залягат над учебниците... :)

Onimusha + Жан Рено = ?!

Capcom оповести пред широката публика две нови Onimusha заглавия, както и играелн филм по същата поредица. Единият от двамата основни герои в Onimusha 3 ще е базиран на известния френски актьор Жан Рено, а самата игра трябва да се появи на японския пазар на 10 Март тази година. Capcom отново ще останат верни на изпитания си екшън-адвенчърски начин на игра, познат ни от първите две Onimusha заглавия, но този път ще бъде прибавена, подобно на RE0, система за игра с двама героя. Единия участник ще бъде Жак Бран, който е създаден (вероятно и озвучен) по модел на Жан Рено - познат ни от филми като Леон и Специалистът. Такеши Канеширо, този който беше главното действащо лице в Onimusha, ще бъде отново на линия за новата игра. Двата героя ще имат два коренно различни бойни стилове (меч срещу огнестрелно оръжия), което ще внесе свеж полъх в познатата ни концепция на игра. Действието в Onimusha 3 ще се развива в два различни периода - Япония през 1582 и Франция през 2004. Освен това, Capcom съобщи и за Onimusha Blade Warriors, която ще бъде fighting игра, включваща герои от Onimusha заглавията.

И за край, едно специално, откровено, искрено и лично изявление от пресцентъра на NeoGamer. Дизайнерите на списанието поемат вината за някои сбити статии в броя и обещават, че втори брой ще се продава в два варианта: 2.90 лв. без диск и каквото и да е било и 5 лв. с пластмасова лупа или оптични очила. Неконтролируемите автори (писари) ще бъдат наказани за недоглеждането от тяхна страна! Извиняваме се за евентуалните възникнали очни проблеми!

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER

Производител: Reflexive Entertainment
Разпространител: Black Isle Studios
Жанр: RPG
Платформи: PC
Излиза: няма дата

FALLOUT ПРЕЗ СРЕДНОВЕКОВИЕТО

Мисля, че преди да започнем с представянето на играта, е редно да споменем някоя и друга дума за авторите. Докато Reflexive Entertainment са напълно ново и неизвестно име в гейм-индустрията, то за Black Isle Studios има какво да се каже. Тяхната дълга биография може да се вмъкне само в една-единствена думичка - Fallout. Ако случайно точно сега навлизате в света на ролевите игри или сте прекарали в кома последните 7-8 години, а словосъчетанието Post Nucklear свързвате само с атомните бомби над Хирошима и Нагасаки , то непременно трябва да прочетете следващите редове. Black Isle Studios се явяват може би като едни от доайените в световната RPG общност. С издаването на Fallout те разбиват всякаква представа за нестандартно RPG, като създават най-оригиналния и запомнящ се свят, в който аз лично съм прекарал стотици часове. След тоталния успех следват още по-доброто продължение, както и най-големите ролеви хитове за PC: Icewind Dale, Icewind Dale 2 и Planscape Torment все заглавия, които остават вписани със златни букви в книгата на геймърската индустрия. Затова нищо чудно, че новината за тяхна нова игра ме накара бързо да се заровя в интернет и жадно-жадно да потърся всяква информация свързана с Lionheart.

1588 н.е.

Lionheart ни отвежда в тази част от Историята, известна в аналите още и като Средновековие. "Е, че какво му е интересното на Средновековието?" - ще си кажете вие. Вярно, има мечове, рицари, крале и кралства, ама това го има в почти всяка игра. "Средновековие, Средновековие, да, ама не!" пък ще ви отговоря аз. Нека само ви представя малка част от събитията, случили се в света на Lionheart през този период:

1188 1192 г. - Трети кръстоносен поход
1193 г. - Вследствие на мощни земетресения Англия потъва.
1193 1194 г. - Инвазия на Англия в Северна Франция, където по-късно се основава Великобритания
1194 - 1243г. - Четвърти кръстоносен поход, насочен срещу Буреносните дракони
1249 г. - Обединена монголско - гоблинска армия нахлува в Италия и принуждава папската епархия да се премести в Испания
1317 г. - Светата Инквизиция разрешава с указ използването на магия за увеличаване обема на селскостопанската продукция
1336 - 1389 г. - Пети кръстоносен поход: срещу магьосниците-некроманти
1401 1420 г. - Шести кръстоносен поход: срещу нечистите духове

Ха-ха, изядохте ли си учебника по история? :) "Ама Англия не се ли намираше на някакъв остров, папата не живее ли в Рим, а и не съм чувал за пети и шести кръстоносен поход?"... Reflexive Entertainment са се погрижили да прекроят средновековна Европа в едно, не толкова приятно (за човешката раса) място за живот. Причината за това се дължи на едно събитие, наречено Disjunction (аз си го преведох като Разбъркването), което се случва в края на XII век по време на Третия кръстоносен поход.

Кръстоносците, предвождани от Ричард Лъвското сърце и отчаяни от неспособността да победят неверниците, прибягват до услугите на тайнствен магьосник, който предрича, че чрез събирането на важни артефакти и извършването на специален ритуал, кръстоносците ще успеят да прокълнат и победят своите противници. Противно на всички очаквания, ритуалът не само не помага на кръстоносците, а и освобождава такова количество магическа сила, че тя отваря портали към други паралелни светове, откъдето нахлуват страховити създания и почти унищожават двете армии. С обединени сетни сили, двамата владетели все пак успяват да затворят портала и да разделят артефактите, но непоправимото вече било факт. Светът вече не бил същият. Оказало се, че такива портали са се отворили и на много други места по света, като са причинили огромни щети и са отприщили огромни магически сили, които човечеството не познавало дотогава. Това променило историята завинаги! Хората така и не откриват Америка, защото след като Колумб акустира на бреговете на "Новия свят", бива нападнат от странни гущероподобни същества, които избиват екипажа му. Те оставят и неколцина оцелели, които да разкажат какво са видели и да убият ентусиазма на всички жадни за открития мореплаватели. От друга страна, по време на игра ще имате възможност да се срещнете и с някои реални исторически личности като Уилям Шекспир, Леонардо да Винчи, Макиавели, Ернандо Кортес, Жана Д'Арк и др. Ще можете да посетите дори Барселона, за да видите как испанската Велика армада се подготвя да атакува Англия.

Определено Reflexive Entertainment са се постарали да създадат свят, в който всеки закоравял RPG-фен да се чувства в свои води. Както вече казахме, действието се развива в края на XVI век, а светът вече е свикнал с използването на магии и наличието на други раси и същества.

Като споменахме раси, редно е да се каже, че започвайки играта, вие ще имате правото да изберете към коя от четирите раси да принадлежи вашият герой.

Purebloods (Чистокръвни) - това са чисто и просто обикновените хора, които нямат междурасова жилка в родословното си дърво. Естесвено те са най- балансирани, което им дава възможност да се развиват еднакво добре и като войни, и като магьосници. За сметка на това нямат никакви съществени преимущества.

Sylvant - представляват нещо като кръстоска между човек и създание, което владее някой от четирите елемента (въздух, огън, земя, вода). Те са типичните магъосници, физически по-слаби от останалите раси, но владеещи мощни магии и заклинания. Идеални за геймъри, които не са привърженици на ръкопашния бой.

Demokin - това са импоподобни същества (с малки рогчета и заострени уши), които притежават завидна физическа сила, комбинирана с нелоши магически способности.

Feralkin - абсолютно и единствено за почитателите на битки тип "меле". Надарените със свръх-човешки физически способности и вродена устойчивост към магии, Feralkin-ите са идеални бойци. Те започват с по-големи бонуси към физическите характеристики от другите раси.

След избирането на расата ще имате възможност да изберете и по едно или няколко умения (според нея), които по-тясно да специализира вашият герой, или така наречените Racial Traits. Естествено, тук можете да срещнете много на брой предложения и алтернативи като: Acid Blood, Bloody Talons, Forked Tongue, Fiery Ancestry, Gossamer Skin, Tiger Claws и др., като оставям на вас да изтълкувате тяхното действие.

Най-важното за една ролева игра е начинът, по който е реализирана системата на битките и магиите. Тук в пълна сила важи поговорката: "Ако нещо не е счупено, не го поправяй!". Затова авторите са заложили на утвърдената и доказаната в сериите Fallout система S.P.E.C.I.A.L. Това което прави SPECIAL по-различна от другите системи, е свободата, която ви дава при развиването и моделирането на персонажа ви. Основните характеристики, които притежава героят ви са досущ като тези във Fallout, а именно: Strength, Perception, Endurance, Charisma, Agility и Luck. Начинът на разпределение на точки върху тези шест показателя играе важна роля в развитието на вашия герой. Например ако искате персонажът ви да е физически силен и да разчита главно на ръкопашния бой, залагате на Strength и Endurance, ако искате да е добър стрелец, залагате на Perception и т.н. От тези показатели зависи и получаването на специалните умения Perks, които бяха най-сладките бонуси и във Fallout. Тези умения дават възможност за още по-детайлно моделиране на персонажа ви и специализацията му в определени области. Между тях се намираха такива, които повишават вашите основни характеристики (Gain Agility, Gain Strength, Gain Perception), такива, които специализират героя ви в дадена сфера (Bonus HtH Damage, Thief, Sharpshooter), както и бисери като Kama Sutra Master (Уха!-бел.ред.). От Reflexive съобщават, че ще се запазят повечето стари "перкове" от Fallout, единствено преработени за света на Lionheart, но от друга страна ще бъдат добавени и някои абсолютно нови, като общият брой на всички ще бъде около 60. Получаването на перкове ще зависи от така наречената Perk rate, която от своя страна ще зависи от расата на героя. Например, ако вашата Perk rate е 3, ще получавате право на перк през три нива - 1, 4, 7, 10, 13-то и т.н. Аз лично ще се надявам да има много повече нови и обновени перкове в Lionheart, защото те бяха едно от нещата, с които Fallout ме заплени.

В графично отношение определено е направен компромис. За разлика от 3D-то, което се налага в сегашните ролеви игри като Neverwinter Nights и Dungeon Siege, Lionheart плътно продължава да следва традицията на предишните игри на Black Isle Studios и отново е в 2D. Не ме разбирайте погрешно, това не означава, че играта изглежда зле, дори напротив - само един поглед към screen-овете трябва да ви убеди в обратното. Background-ите са страхотно нарисувани, а анимациите на героите и магиите не им отстъпват по нищо.

Авторите обещават разнообразни врагове, голямо количество от снаряжение и екипировка, близо 60 магии, разпределени в 12 школи и всичко

това комбинирано с прекрасния фентъзи свят, страхотната система S.P.E.C.I.A.L. в близо 70 часа геймплей, което ме кара да очаквам Lionheart с огромно нетърпение.

Автор: Антони Попов

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION

Производител: Sega-AM2
Разпространител: Sega
Жанр: Fighting
Платформи: PS2
Излиза: няма дата

ПО-ДОБРИЯТ VIRTUA FIGHTER 4...

Virtua Fighter е може би единствената бойна поредица, при която към всяка отделна серия се прибавя нещо подобно на допълнение, което се продава като самостоятелна игра. Оригиналния VF имаше VF Remix, добавката към VF2 се наричаше Fighter Megamix, а Vitua Fighter 3 беше обогатен с Virtua Fighter 3:Team Battle. Както можеше да се очаква, VF4 също не бе пощаден от този характерен за серията синдром на мини продължженията и в края на миналата година Sega обяви, че Virtua Fighter 4 Evolution се разработва за PlayStation 2. Това донякъде се прие като изненада, защото месеци наред в интернет пространството се шумеше около появата на евентуална версия на VF4E за Xbox, която да бъде абсолютен репликат поне от графична гледна точка (VF4 за PS2 беше перфектна от към начин на игра) на аркадния вариант. Sega обаче, си е Sega и на свой ред избистри картинката с изявлението, че версия за конзолата на Microsoft въобще не е обсъждана, та камо ли разработвана на този етап.

Новостите в това допълнение ще са толкова много, че като нищо VF4E може да мине за абсолютно ново заглавие. На първо място трябва да споменем за прибавянето на двама абсолютно нови герои, наречени съответно Brad и Goh. Бройката на пръв поглед не изглежда впечетляващо, но всеки що годе запознат с поредицата знае, че всеки един нов персонаж означава месеци изучаване на движенията и техниките му и не на последно място, правилното им използване. Прави впечатление, че външният вид на новите момъци коренно се различава от характерния за VF стил на визуализация познат ни до сега. По скоро те биха могли да минат за бойци от Tekken 4, отколкото такива от Virtua Fighter игра.

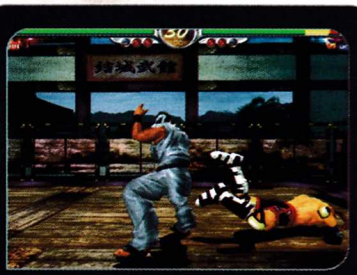
Графично, новата игра също ще претърпи някои промени в положителен аспект спрямо VF4 за PS2. Макар че отново няма да станем свидетели на перфектен аркаден порт, AM2 този път ще се възползва стопроцентово от графичните възможностти на PS2, или поне така обеща Sega. При първата игрална версия, показана на японското шоу World Hobby Fair, силно впечатление на посетителите е направило видимо по-доброто осветление, както и доста по-бистрите и разноцветни текстури. Полигонните модели също са получили лек ъпдейт, като по този начаин те почти не са се отличавали от тези на аркадния си еквивалент. Интересно е, дали екипът на Ю Сузуки ще прибави някакъв вид anti aliasing, защото основната критика към плейстейшънския VF4 беше доста неприятното назъбване, породено от ниската разделителна способност на конзолните игри. Зареждане между битките, според AM2, дефакто вече няма да съществува.

Най-голямата новост във VF4E обаче, ще бъде новата опция за игра "Quest mode". На всеки, който е следил развитието на бойните игри през последните няколко години му е добре известно, че игрите на Namco Soul Blade и Soul Calibur, предлагаха режим на игра със същото наименование, но този на новото заглавие на Sega ще се различава коренно, както като начин на игра, така и като изпълнение. Посредством карта (географска), на която са разположени най-големите аркадни центрове в света, играчът трябва да вземе участие в различни турнири, които се провеждат в определен период от време и в определена зала. Целта както предполагам се досещате, ще е достигнето до званието "национален шампион". За да покриете всяко индивидуално препятсвие обаче, ще е необходимо да изпълнявате различни задачи, като унищожаване на десет опонента, пет поредни победи и т.н. С парите и предметите, които печелите с изкачването ви в ранглистата, ще имате възможност да разкрасите боеца си по ваш вкус и подобие. В "Quest mode" на VF4E ще вземат участите пет хиляди, повтарям: пет хиляди "калпака", всеки със свой собствен изкуствен интелект, взет от бойните умения на реални играчи на Virtua Fighter 4. В момента официалният сайт на Sega of Japan събира и прецежда всички участници, като по този начин преценява кой ще вземе участие в "Quest mode" на новата си игра. Ако смятате, че сте достатъчно кадърни играчи на VF4, може да се пробвате и вие, но трябва да спомена, че страницата (както и самото й име подсказва) е изцяло изписана на "дружелюбния" нам японски език, тоест доста трудничко бихте успели да се запишете. Все още не е изяснено, дали с всяка победа играчът ви ще трупа опит подобно на ролевите заглавия, но ако Sega се реши да прибави подобен род екстра, си мисля, че бойните игри могат да се променят само към по-добро!

Нови движения също няма да липсват, както и нови арени в които ще се провеждат битките. Дори и старите терени ще претърпят корекции. Освен че ще се различават от познатите ни такива от VF4, те ще са с качество почти идентично на това от аркадната версия, писана за мощната игрова платформа NAOMI 2. Специално за аркадните играчи, за които падовете на PS2 не са оптималния вариант за нормална игра на любимата си тупалка, поне в Япония, Sega ще пусне специален стик "Virtua Fighter 4 Evolution", за да няма обидени или недоволни.

Virtua Fighter 4 Evolution се очертава като един от най-големите претенденти за тупалка на годината. Като изключим дългоочаквания Soul Calibur 2 и наскоро излезлия Guilty Gear X2 (ревю можете да прочетете в настоящия брой), други конкуренти на биячката на Sega не се виждат на хоризонта (надявам се да бъда опроверган). VF4E излиза в Япония на 13 март тази година, като все още няма официална дата за европейска версия, но имайки в предвид страхотните продажби на VF4, едва ли ще ни бъде позволено да не вкусим от новата порция на основоположника на 3D тупалките, създаден от легендарния Ю Сузуки.

Автор: Ивайло Коралски



WORMS 3

Производител: Team 17
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Strategy
Платформи: PC
Излиза: няма дата

Worms е безспорно една от най-култовите поредици за PC. Малко останаха хората, които не са играли "червейчетата". Така и трябва! За съжаление обаче, в последно време UbiSoft и Team17 бая изцоцаха феновете за игри, които представляваха просто рециклирани версии на класическата Worms 2. Естествено, смисъл от добавките имаше, но като че ли той не успяваше да оправдае цените им. И всички тръпнеха в очакване за… 3.

3 какво? 3 шведки на леглото (или трима шведа на масата? - бел.ред.)? Не, третата част, която по ирония на съдбата (подобно на друга култова игра Duke Nukem) е и тази, която навлиза в третото измерение. Напредъкът на технологиите в последно време ще ни позволи до края на годината да можем да се насладим на инфантилен хумор, малки червеи и големи ракети… И ще можем да ги огледаме от всички страни!

Новата игра няма да има нищо общо с Worms Blast (която не беше лоша), но в нея пак ще се борим по класическата система два (или повече) отбора от по няколко червея ще се пуцат по някаква изчанчена арена, с помощта на супер-оръжия, гранати, базуки и каратистки техники.

Новата обстановка естествено, налага и нови правила. Любимите анти-гравитационни ситуации обаче, ще се завърнат, а тримерните парчета земя ще остават да се реят, учейки малките деца, че гравитацията не винаги има значение... :) Енджинът на играта, логично, ще трябва да се напише наново, но засега трябва да призная, че картинките са крайно незадоволителни. Все пак, в най-новите (тези, които бяха пуснати през февруари) се забелязва значителен напредък и мисля, че до края на годината ще бъде изработено нещо, което да удовлетвори очакванията на феновете. Иначе е запазен cartoon-стилът на Worms 2.

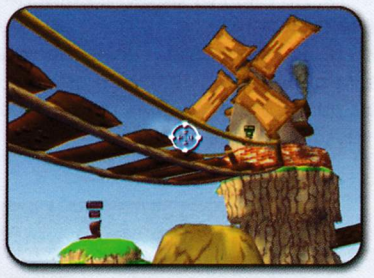
Специално внимание заслужават моделите на червеите. На фона на иначе (засега) трагичния енджин, те са единствения елемент, който би заслужавал десятка. Новите слузести креатури вече се прозяват, протягат, заспиват и се занимават с прочее интересни дейности. Моделите са достатъчно детайлни, но не прекалено и предполагам, че изискванията няма да са прекалено завишени (класа!).

Естествено и останалите елементи се очаква да бъдат на ниво. Арените изглеждат доста интересни. С новите възможности на енджина ще видим дъжд, а и се надявам, че елевацията на терена ще има влияние върху геймплея. Няма да ви разкривам оригиналните идеи на хората от Worms 3, за да не ви разваля изненадата (а за какво пишеш тази статия?! бел.ред.). Само ще кажа, че заедно със свръх-любопитните арени ни очаква и много интересна кампания с традиционния хипер-пародиен сюжет (аха, така по-може! бел.ред.).

За оръжията все още не се знае нищо. Все пак, сигурно е, че отново ще можете да разкопавате насам-натам, а на картинките се вижда и базука… Май може да се каже, че поне ще присъства и култовата бананова бомба (аааааалллеелуя!), тъй като на сайта на играта можете да си намерите инструкции как да си направите такава в домашни условия... :)

И за финал на моята мини-творба ще кажа, че ако си падате по инфантилните шегички и английския хумор, както и по малки сладки червейчета, това е вашата игра!

Автор: Орлин Ялнъзов



Българският Интернет Магазин
bgStore.com
представя:

какво от това, все още има голям нос;)

Магазини за игри Компютърен Свят и www.bgStore.com
Варна, (052) 607 974, (052) 300 558, (052) 607 973

FINAL FANTASY X-2

Производител: SquareSoft
Разпространител: SquareSoft
Жанр: RPG
Платформи: PS2
Излиза: няма дата

ИСТИНСКО ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА ПРОДЪЛЖЕНИЕТО...

В края на миналата година и началото на 2003-та, в лагера на SquareSoft се разгорещиха доста страсти. Като гръм от ясно небе дойде новината, че този април, фирмата ще обедини сили с друг голям японски RPG производител Enix, като бъдещата фирма трябва да носи името Square-Enix, а първия им съвместен проект би трябвало да бъде Parasite Eve 3 за PS2. В последните няколко седмици обаче, това обединяване беше поставено на няколко пъти под съмнение, поради противоречивите изказвания от двете страни. Така и не стана ясно кой ще бъде президент на компанията, какво ще бъде съотношението на акциите на двете фирми в нея и към кой пазар и платформа ще се насочи тя. Последните слухове говорят, че сътрудничеството ще се изразява само в това, Squaresoft да стане разпространител на заглавията на Enix в САЩ, повечето от които до сега се появяваха само в Страната на изгряващото слънце.

Все още ситуацията около Square-Enix не е ясна, но паралелно с тези събития започнаха да се наблюдават доста промени в политиката на Square. Една от тях е решението за първи път да се направи директно продължение на игра от поредицата Final Fantasy (досега всяка серия си беше самостоятелна, в различен свят и с различни герои и история), което ще бъде и обект на настоящата статия иде реч за Final Fantasy X-2 (чете се "десет-две").

Две години след събитията във Final Fantasy X, светът на Spira вече не е същия. След разгрома на Yevon, машините са вече позволени и доста разпространени сред хората. Sin вече не съществува и живота в селищата тече в условия на спокойствие и мир старите ни познайници също живеят различен живот. Предишната скромна и затворена Yuna се е превърнала в пищна девойка с отворено деколте и вече изгубила своите Aeons, търси бъдещето си с два пистолета в ръце. Заедно с Rikku и новата героиня Paine, тя сформира група, определяща себе си като "Sphere Hunters" (Ловци на сфери), представляваща новосформирания Kamome Clan (име, което пък е измислил брата на Rikku от известните Al Bheads). Въпросното търсене на сфери изглежда е станало доста популярно по това време, тъй като и други групи се включват в него. Една от тях (и може би най-важната в историята на играта) е "Бандата на Le Blanc", чиито членове са също трима главатарката Le Blanc, високия слаб Sono и дебеличкия Uno. По всичко изглежда, че гореспоменатите образи ще си пречат доста с Yuna, Rikku и Paine в развитието на играта и ще стигат до редица конфликти.

Square разкри и имената на други два героя Baralai и Gippel, за които обаче не знаем дали са отрицателни или положителни.

Не трябва да забравяме останалите приятели, които се завръщат и тук. Lulu и Wakka са вече съпруг и съпруга (!!!) и нещо повече имат си дете, за което слуховете говорят, че вероятно ще бъде член на твоето бъдещо party. Kimahri също се завръща, този път обаче, като лидер на своето племе Ronso. От показаното досега можем само да гадаем около каква идея ще се върти историята на играта. Няколко трейлъра, които Squaresoft официално пусна, подсказват за евентуалното появяване и на Tidus, въпреки че след FFX, връзката между него и Yuna трайно се прекъсна. Песимистичните твърдения сочат, че този момент от трейлърите е от някакъв възможен сън на Yuna, а оптимистите се надяват, че "Sphere Hunters" имат за главна цел именно да намерят русокосия играч на Blitzball, или поне причините за изчезването му.

За разлика от дразнещо линейната история на Final Fantasy X, в продължението ще може още в самото начало да си избирате мисиите и локациите където да се пръкнете, благодарение на кораба, с който ще разполагате по всяко време. Като споменах локации, някои от старите ще са достъпни и тук. Например селищата, разбити от Sin в предишната част, са построени отново и вече в по-съвременен стил, по-механизирани и оживени.

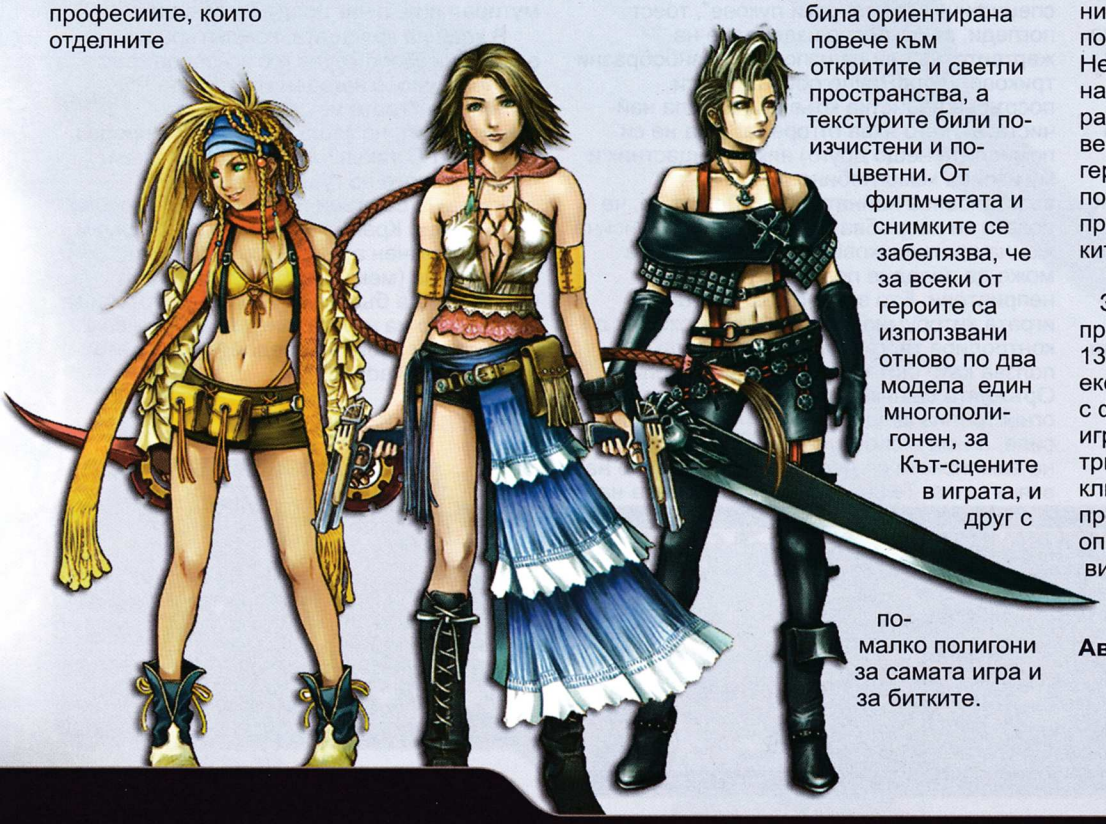
Промените в геймплея на FFX-2, или поне известните досега, изглеждат доста обещаващо. Познатото ни скучно "стигни от град А до град Б" ще бъде разнообразено с платформени елементи. Например Yuna ще може да прескача пропасти, да виси от скали и дори да използва оръжията си не само по време на битка, но и в нивата. Самата бойна система също е променена и доколкото можем да видим от снимките, вече се нарича Active Battle System.

Колко активна ще бъде тя отново можем само да гадаем, но се говори, че играчът ще има вече определено време, в което да направи своя ход, което пък от друга страна ще превърне битките в по-бързи и не толкова досадни. Друго нововъведение е т.нар. Attack Chain System, която позволява в реално време и в определени моменти да атакувате повече от веднъж противника. Определено най-интригуващо за мен, е завръщането на оригиналната Job System от хитовете FFV и Final Fantasy Tactics, с помоща на която героите могат да се профилират в различни професии. Yuna ще може по всяко време да се превъплъщава в Gunner (с двата пистолета като оръжие и възможността да използва умението Quick Trigger), в White Mage (лечител), или пък в Pop Star (все още неизвестен клас). Rikku ще има като основна професия умението Thief, с което да повишава бързината на party-то и командата "Steal", с която да краде ценни предмети от враговете си. Paine, за която все още се знае твърде малко (интересен факт е, че тя знае езика Al Bhead, а всъщност не е такава по произход), ще започва като Knight, което пък ще й даде предимство в използването на различни хладни оръжия и специални умения като Armor Break, Weapon Break и Shield Break. Преди всяка битка ще трябва да подбирате част от гореспоменатите умения, които ще използвате в боя, като ги подреждате в т.нар. "Result Plate". В зависимост от професиите, които отделните герои са усвоили, различните атаки, защити и магии в него ще бъдат достъпни за всички членове на party-то ви. Някои техники обаче, ще са винаги специфични за отделните персонажи дори и в Result Plate-а.

Интересен при въвеждането на професии е факта, че трите девойки като главни героини, ще се преобличат буквално пред вас по време на битка и в зависимост от избраната роля, ще променят и външния си вид.

За малко да пропустна да спомена за развлеченията, които ще ви забавляват по дългия път. Две напълно нови мини игри ще се появят в това продължение Sphere Break и Save the Item Shop. И за двете на този етап не са известни други подробности, освен че първата представлява някакъв алъш-вериш с монети, измислен от пътуващия Al Bhed агент Rin, а във втората ще трябва да помагате на стария търговец O'aka да се справя с разни трудности, които му поставя живота.

Не може да очакваме много от графиката на това продължение, защото SquareSoft отново използват енджина на FFX, с всичките му негови недостатъци и предимства. Очевидци, играли пуснатото демо на един от многото фестивали в Япония обаче, твърдят, че FFX-2 изглеждала по-добре. Визията на нивата била ориентирана повече към откритите и светли пространства, а текстурите били по-изчистени и по-цветни. От филмчетата и снимките се забелязва, че за всеки от героите са използвани отново по два модела един многополигонен, за Кът-сцените в играта, и друг с по-малко полигони за самата игра и за битките.



В музикално отношение притеснения на този етап нямам, понеже мелодиите отново ще бъдат в ръцете на Нуобо Уематсу определено композитор-гений, ако трябва да съдим по досегашните му творби в миналите серии. По-важно е как Square ще се справи с озвучението на героите. Като за първи опит, Final Fantasy X не беше на очакваното перфектно ниво в тази категория, още повече, че американските колеги, направили транслацията от Японски към Английски, никога дотогава не бяха чували за поредицата. Последвалата Kingdom Hearts обаче, определено показа напредък, който говори, че SquareSoft се развиват и в това отношение. А и вероятността Tidus да не е сред главните герои в продължението, ми лъха още повече надежди, понеже честно да си призная, гласът му беше доста "ала мека китка" във FFX.

Засега е известна само японската премиера на Final Fantasy X-2, която е на 13 март и с която ще бъдат пуснати доста екстри, сред които специални контролери с формата на пистолетите на Yuna от играта, Memory Cards с изображения на трите героини, екшън-фигурки и ключодържатели. Те, естетвено, ще се продават отделно, но японците определено са зарибени по тия неща. А вие зарибени ли сте?

Автор: Павел Симеонов

BLOODRAYNE

Производител: Terminal Reality
Разпространител: Majesco
Жанр: Third Person Action
Платформи: PC, PS2, GC, Xbox
Излиза: 25.04.2003

ЧАРОВНА ЧЕРВЕНОКОСА ВАМПИРКА ПОСРЪБВА АРИЙСКА КРЪВЧИЦА

Що се отнася до видео-игри с вампирски герои, чичо ви Blade ряпа да яде! Не че Уесли Снайпс не ме кефи, дори напротив, ала култовият филм бе безжалостно експлоатиран от алчни некадърници, които пръкнаха на бял свят две недоразумения, нагло пласирани като видео-игри и неотговарящи на класата на двата филма. Няма да говоря за подобни изцепки, а само ще отбележа, че новото попълнение във вампирските видео редици е едно сексапилно маце в кожени дрешки. Само предните няколко думи са достатъчни всеки нормален геймър малко или много да се позаинтересува от играта. Е, отсега мога гордо да заявя, че BloodRayne със сигурност ще бъде много по-яка игра от Blade II за PS2. Идол на готината вампирската девойка би бил по-скоро полудемонът Dante, отколкото онзи очилат негър...

В САЩ играта видя бял свят още през есента на миналата година и оттогава се продава за конзолата на Sony (европейската премиера е следващия месец). Все още ми е много чудно как не се намери някой "гейм-спец" в България да пусне "ексклузивно" review на играта за PC, подобно на представянето на други заглавия... Накратко, BloodRayne за PS2 бе една добра игра, но страдаше от недоизпипани нещица (не чак толкова добра графика, малки недоразумения в геймплея, отчайваща праволинейност и слаб звук). Ако трябваше да пиша review на играта за PS2 (ще трябва следващия брой, колега! бел.ред.), крайната оценка щеше да е някъде около 7.5. За щастие, в компютърната версия се забелязват доста подобрения спрямо плейстейшънската версия, така че не всичко е изгубено BloodRayne има потенциал и може да стане хит за PC.

Това preview също ще го подкарам както си му е редът започваме от историята. "Хитлер енд кампъни" гушват съветскоамериканско-британски букет, но много фанатизирани нацистчета успяват да се евакуират и към екзотичните държави. На загнилите от пропаганда мозъци на няколко забягнали нацистки учени, им щуква идеята, че Втората Световна Война все още може да бъде спечелена. За тази цел, безкрайните оптимисти си спретват далавери със зловещи артефакти, особено в далечна Аржентина. Както обикновено става, злите сили се обръщат срещу призовалите ги неразумни юроди и яко ги изритват отзад. С тази шарена смес от подли нацисти и зловещи мутирали изчадия може да се справи само нашата полу-човечка BloodRayne.

Яката кака BloodRayne е три пъти по-разрушителна от добре познатата ни кака Лара. Нещо повече червенокоската е продукт на злощастен вампиро-човешки "инцидент", вследствие на което притежава невиждани свръх-естествени способности, на които и Blade би завидял. При това, BloodRayne има много повече за показване от него и си демонстрира прелестите чрез омайно полюшване на апетитния... хмм, май е по-добре да минавам на геймплея....

По отношение на него, BloodRayne, подобно на Dante, разполага със стандартни, акробатични и свръх-естествени умения за наритването на чистокръвни арийци и мръснокръвни мутанти. Стандартните умения и акробатики са много добре измислени и имат реално приложение в играта, а свръх-естествените вампирски способности правят от крехкото девойче one man army (само изцъкленият поглед на Рамбо й липсва): забавяне на времето а'ла Макс Пейн, неимоверно увеличаване на скоростта и на гъвкавостта, както и специфични "вампирски лукове", тоест погледи, за по-лесно издебване на жертвите. Освен да използва разнообразни трикове, BloodRayne обича и да си посръбва нацистка кръв (нали била най-чистата), като яхва отгоре (абе да не си помислите нещо друго) някой нещастник и му изпива хемоглобина, който пък възстановява нейната кръв. Лошото е, че докато си посръбва и се осуква като лисица яка на противниковия врат, вампирката може да попадне под огъня на други неприятели. Ето защо създателите на играта хитроумно са й дали възможност да контролира тялото на жертвата и да го ползва като щит в напечени престрелки. Оръжията са няколко типа хладни, с малка огнестрелна мощ и с тежка поразителна сила, а има и специални. Ноу-хау оръжията на вампирката са две остриета, по едно на всяка китка. Те са извити във формата на коса, за по-лесно окосяване на вражите редици. Друго интересно оръжие е една верига, която се използва в типичен Scorpion style. В инвентарите имате на разположение 8 места за оръжия и за разлика от други игри от жанра, BloodRayne спокойно може да мъкне тежки картечници и да забърсва всяко оръжие, което се въргаля по земята. Подобно на Tomb Raider и Devil May Cry, прицелването е автоматично. Самият контрол е добре пригоден за PC: с левия бутон млатите отблизо, десният е за оръжийцата., клавишът E е за културното скокване, за пиене на кръв и т.н.

Графично, BloodRayne е доста сладка и секси, а и самата графика на играта е една класа над графиката на версията за PS2. Все пак повишената резолюция си казва тежката дума и красотите в играта са много като изключим надарената вампирка, ще се радвате и на много кървища, летящи вътрешности, добре моделирани и прилично изглеждащи пейзажи. Спецовете по полигоните не са обърнали много внимание на враговете, но така им се пада на хитлеристите, ще нападат Полша, а?!

И в компютърната версия звукът не предизвиква особено възторжени аплодисменти. BloodRayne ръси леки полупсувни (You bastard!) под път и над път, а много често закъснява с отварянето на кръвопийската си уста първо порне някой мутирал пич, а чак после му говори.

В края на краищата, компютърната версия на BloodRayne е с по-добра графика и естествено, с нагоден контрол за PC геймплея. Играта не се превърна в конзолен хит, но защо пък да не се пробва да стане PC такъв? Аз лично й стискам палци, защото до гуша ми дойде от дърпане на сандъци и търсене на ключове из тъмници. Крайно време е да заформим меле в типичен аркаден стил с друга симпатична (меко казано) героиня под ръка! А за да бъдете във форма и готови за излизането на играта, пийте доматен сок, наточете си зъбите и гледайте по десетина пъти двата Blade-а!

Автор: Боян Боянов

В СЛЕДВАЩИЯ БРОЙ

SILENT HILL 3

Понякога тишината също е звук

ЯПОНСКИТЕ КОНЗОЛНИ RPG ИГРИ

Накъдето и да се обърна виждам само настолни ролеви игри, данджъни и драгъни, меджик-гедъринги, плюс един билюк статии за тези нещица. "Абре пич рекох си аз, - крайно време е някой да напише нещо за другите ролеви игри, които хем са ролеви, хем нямат нищо общо с творенията на професори, учени и математици, стремящи се да хвърлят на пазара поредната по-добра ролева система, поредната ревизия на поредните ролеви правила и т.н." Не, нямам нищо против тези ролевки, дори съм играл (и то с кеф) "балдурсите" и "айсуиндите", ама въпреки че съм RPG фен, предпочитам ролевки без изчисления, такива, в които се набляга най-вече на чудесна графика, убийствени ефекти, кръшни мелодийки, приказни истории и опростен (не прост), перфектен геймплей. И тъй като все още не съм засичал солидна статия за този тип игри, си плюх на пръстите и ей ме на заседнал пред Пе Цето да пиша за видео RPG-тата. В тази статия надълго и нашироко ще опявам за най-характерните черти на тези ролеви игри, наричани още японски, защото най-културните ролевки от този тип ни сполетяват именно от Япония. Нещо повече тонове добри ролевки дори не излизат от тази страна. Ами да се захващам по-сериозно с писането, че току-виж ме домързяло и съм се отказал от тази моя благородна дейност (още не съм си отспал от празниците, а креватът е на едно опване разстояние).

Кои са особеностите на ролевите видео-игри? Фундаменталната задача, пред която се изправя почти всеки главен герой, е спасяването на света супер-изтъркана и банална дейност, но единствената, която да отговаря на претенциите на главните герои в ролевките, в шуутърите, че дори и при стратегиите. Виж, при рейсърите това би звучало доста оригинално ако не победиш в ралитата, светът ще бъде поробен или нещо друго, ама пак от този сорт. Както и да е. Обикновено при класическите ролеви видео-поредици това скучно спасяване на света се разгръща чрез епичен сценарий, изпъстрен с чудновати обрати на съдбата, от сорта на предателства, изненадващо опукване на някое от добрите аверчета, масивни душевни терзания на главния герой, понякога придружени от дълбока амнезия, загуба на паметта, преминаване на страната на лошите и т.н. Като имам предвид моя видео-ролеви опит, ще пробвам да демонстрирам няколко от най-често срещаните сюжетни нишки, допринасящи за създаването на интересна и покъртителна история. Хвърлете по едно-две или повече очи (ако разполагате с повечко такива) на следните архетипове:

1 "Кой съм аз, какъв съм и за к'во се боря?!"

Често срещано и много драматично (според своите автори) начало на цяла върволица от ролеви видео-игри, че и компютърни игри. Главният герой, вследствие на претърпяна злополука или сполетял го кошмар, си няма никаквъв хабер и никакви спомени кой е, защо е и къде е. Обикновено в такива случаи на помощ се притичат един или няколко от героите, които по-късно ще се присламчат към главния герой. За пример можем да посочим трепачката от Final Fantasy VI (Terra), момчето-драконче от Breath of Fire III (Ryu) и много други.

2 "Сърце юнашко не трай да гледа как (еди-кой си) бесней над бащино/майчино ми огнище"

Също доста често срещан елемент от сюжета на повечето ролеви видео-игри. Зъл гений, последен представител на древна раса, коварна и изгнила империя, корпорация, чудовища от пъклото или пришълци от космоса това са "обичайните заподозрени", които са ощетили главния герой с нещо (убийства на близки, отвличане на гадже и т.н.). После нашият човек или човечка решава, че повече не може така да продължава, хваща личното си оръжие (Най-често завещано от бащата) и тръгва да громи всяко зло под път, над път и вдън земя. Примери за такова героично начало изобилстват: Legend of Legaia, Final Fantasy V, The Legend of Dragoon, SaGa Frontier, Wild Arms и още много други.

3 "Рисковете на професията"

Главният герой обикновено е крадец, търсач на съкровища или просто обикновен наемник, който е нает да извърши нещо простичко, като после се оказва, че трябва да спаси света от нещо си. По какво си приличат Ryudo от Grandia 2 и Cloud Strife от Final Fantasy VII? Като оставим настрана факта, че и двамата са изрисувани в стил anime (т.е. дишат през ушите си, защото носовете им или ги няма, или с микроскоп да ги търсиш), и двамата са пишман-наемници първият е нает за бодигард, а на втория му е платено да удари едно рамо на саботажа срещу злата корпорация ShinRa. После волю-неволю ходи, че спасявай света!

4 "Ех, само да порасна, пък вижте ме тогаз!"

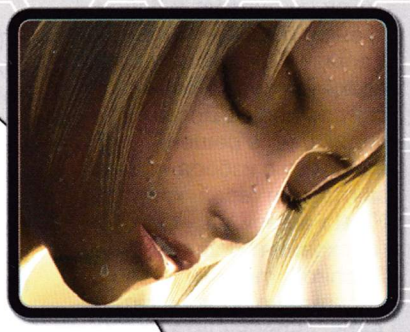
Главният герой си има идол, обект на подражание и се зарича някой ден да достигне супер-класата на своя супермен. Така например, русолявото хлапе Alex от Lunar: Silver Star Story Complete мечтае да стане могъщ като най-великия Dragonmaster Dyne. Хвала на такивзи амбициранн люде!

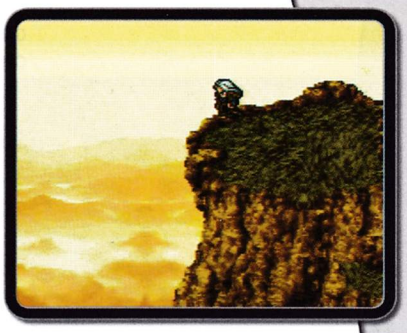
Често се случва тези сюжетни нишки да се преплитат умело една с друга, като по този начин самата история става доста по-интересна и крайно непредвидима.

Във Final Fantasy VI например, Terra няма и бъкел спомени, вторият по важност герой Locke е thief (макар че самият той се назовава гордо treasure hunter), а двамата се борят да катурнат една зловеща империя, гнила почти колкото капитализма. Ако трябва да отбележа оригинални видео-ролевки със също толкова оригинални главни герои, бих се спрял първо на Valkyrie Profile, а след това на Parasite Eve. В първата игра играете богиня-валкирия, която събира гушнали букета земни герои с чисти сърца, за да помогнат в ступването на добрия Odin срещу коварния Loki. В Parasite Eve трепете изчадия, фрашкани с мутирали митохондрии (нек'ви бактерии ли бяха, вирус ли беше), от името на полицайката Aya Brea. Ченге за главен герой в RPG? Оригинално, ама по-оригинално щеше да бъде да е едно дебело, мазно и тлъсто, преяждащо с понички ченге, а не готина полицайка, която в една CG-сцена в Parasite Eve 2 е изобразена как си взема душ (все пак не го разнася, а се полива) и как бисерните капки вода се стичат по нейното красиво, гъвкаво... Мхххммм, (*кашлюк-кашлюк*) все пак никой не би искал да играе с някаква грозилка. Въпреки това милата Aya е изключение в шарената тълпа от главни ролеви герои. Ето защо...

Какъв е типичният главен герой в японските ролеви геймки? Първо, той трябва да отговаря на възрастовата аудитория на тези игри, да е нарисуван в традиционния японски стил и да буди състрадание, умиление и уважение. Ето неговите характерни белези и особени черти: тийнейджър, неспокоен тип с големи мераци за нещо велико, екстравагантна прическа (най-често изразяваща се в коса в някой от цветовете на дъгата, обикновено син, а самата коса стърчи на всички посоки), най-силен от цялата група, независимо, че в нея често намират място доста по-възрастни и по-опитни бойци. Дори главният герой да е девойче, тя също е с рошава прическа и с техно-коса (разбирай приятно пъстра за окото на геймъра (Ела, изгрей! бел.ред.)). В момента се сещам само за едно изключение главният герой във Front Mission 3 е един стандартен, скучноват пич с черна коса и прилежно зализан перчем. Все пак играта е по-скоро стратегия, отколкото ролева игра или ролева стратегия, така че можем и да не го броим. А, сетих се! Героите от Suikoden II също са със сравнително скромни и традиционни прически. Най-изумен останах от прическата на главния герой във Vagrant Story от косата на тариката се отделят два много дълги и невероятно усукващи се кичура, които му стоят на главата като антенки на щурец. То anime, anime, ама чак пък толкова?! С един колега-геймър стигнахме до следното мъдро заключение: главните герои в RPG игрите трябва да изглеждат странно, за да са куул и за да загатва външният им вид за техните свръх-естествени способности (не може всеки срещнат на пътя пичага да развърти брадвата и "алей-хоп" да спаси света).

Как изглежда типичният главен злодей в една ролева видео-игра? С една дума: свръхчовек. Обикновено върховните злодеи имат претенциите да са нещо повече от другите същества, целят се в безсмъртието и го постигат, преди да бъдат наритани за назидание по задниците. Повечето от тях са с дълги, бели коси и ангелски крила сигурно доказателство, че не са избрани за последни босове току-така (например, такива са Sephiroth от Final Fantasy VII и Idalecio от Star Ocean: The Second Story). Какви са главните злодеи по професия? Най-често психясали тирани с амбиции оттук до Зоната на Здрача. В много от ролевите битки с последния бос, лошия преминава през няколко форми: нещо дребно, почти безобидно; после нещо хуманоидно със завидни умения и няколко чифта криле; за да се стиге до някакво всесилно и съвършено ултра-зло изчадия с несъразмерни крайници, грамадно туловище и солиден арсенал от движения и магии (Parasite Eve, Wild Arms, Vandal Hearts, Valkyrie Profile…). Подобно на главните герои и главните злодеи трябва да са куул дълги одежди с наметала, обикновено червени или черни на цвят или пък променени в блестящи доспехи, излъчващи енергия и бяло сияние (Granstream saga).





След ролевите главни герои и главните анти-герои, ни предстои да разгледаме какво? Придружителите на главния герой, които са толкова мощно и стандартно типизирани, че просто с няколко обобщителни образа ще изчерпим тази тема за нула време. Тук на вашето любопитство предоставям средните архетипове:

1 "Девица в беда"

Традиционното гадже на главния герой, заради което нашият чиляк се тръшка и блъска, а и междувременно спасява света, явно е далеч от всякакви феминистки движения и женска еманципация. То е наивно и целомъдрено до краен предел, разполага с богат набор от магии за лекуване на ранените юнаци, обикновено е облечено в бяло (айде, моля ви се, без аналогии със Спенс-а). Най-често срещани умения пее прекрасно, или пък танцува прекрасно. Още ми е в кратуната прекрасното anime в началото на Lunar: Silver Star Story Complete, в което с пеенето си Luna привлича горските птиченца, а и своя възлюбен Alex. После се получава нещо досущ като "я надуй, дядо, кавала" нашият човек вади своята окарина (абе, наистина окарина имам предвид) и двамата се понасят на крилете на песента.

Естествено, в ролевите игри не липсват и бойни фенки: кръшната Tifa (Final Fantasy VII) присъства във всеки уважаващ себе си сайт за hentai. Доста радикално е решен въпросът с избора на гадже за главния герой, както във Final Fantasy VII (върховният подляр Sephiroth съвсем неочаквано порва с катана Aeris съперницата на Tifa за сърцето на Cloud), така и в Granstream saga, където в края на играта избираш коя от дамите да се жертва за спасяването на света готината манга-пиратка с виолетова коса, или срамежливото момиченце, което се размотава по църквите. Предрешен и неравностоен избор, бих казал аз...

2 "The Big brother"

Той е грамаден и тежковъоръжен, мачка поголовно създанията и действа като по-голям брат или учител на главния персонаж. Дали става дума за Barrett (Final Fantasy VII), за Muza (Thousand Arms), или за някой друг, големите приятелчета са главната ударна сила срещу всеки по-гаден бос.

3 "Виж кой говори"

Те са душата на компанията винаги в невероятно добро настроение, тези типове бълват лафове и думи със скоростта на Михо Шумара (Шумахер). Обикновено са загрижени за терзанията и борбата на чувства при главния герой, макар че по-скоро трябва да погледнат себе си. Обикновено имат култов лаф или дума, която повтарят непрекъснато. Така например, на една очарователна магьосница от Star Ocean: The Second Story непрекъснато думата "darling" й е в устата; един приказлив скейтбордист, почитател на бойните изкуства от Final Fantasy VIII непрекъснато се обръща към главния герой с "Whatzup, Squall?"; едно очилато и дебелобузо другарче на Alex от Lunar: Silver Star Story непрекъснато мрънка за нещо за ядене; сестрата на главния герой от Suikoden II просто не може да си затвори плювалника... Мога да посоча още един куп примери. За имената на гореспоменатите, всеки ролеви маниак може лесно да се досети.

4 "Що е то?"

Почти във всяка ролева видео-игра има по един или повече комични персонажи, които с външния си вид разведряват напечените ситуации, или просто загатват за развинтените фантазии на своите създатели. Най-големите възходи на творческото въображение и тънък майтап на дизайнерите на героите, вероятно се забелязват в Chrono Cross игра с ужасно много герои, където за пръв път имах възможност да наблюдавам как един пич се присъединява към моето party (което и без друго бе съставено от отчаяни типове, събрани "от кол и въже"), след което изяжда някаква особена гъба и се превръща в ухилен гъбен хуманоид (хе-хе-хе), въоръжен със секира.

Добре, след като обърнахме мътен и замъглен поглед към образите на главния герой, неговите другари и към този на върхония злодей, би трябвало да разгледаме и основните видове врагове, които щедро са изсипани в полета и гори, планини и равнини, из замъци и подземия, пещери, морета и океани и т.н. Можем да разпределим зверските изчадия в четири основни групи:

- срещащи се в началото на ролевката (**хилави**)
- обитаващи по-късните терени в играта (**силни, ама не чак толкова**)
- твари, срещащи се само и около мястото на крайната развръзка и последния бос (**баш силни**)
- скрити бонус изчадия (**леко свръхестествени и много гаднеещи**)

Различните ролеви видео-поредици си имат определен набор от изчадия, които присъстват във всяка следваща част на играта. Най-известните от калибъра на Arc The Lad, Final Fantasy, Breath of Fire, Zelda и други, си имат грамадна чудовищна градина, която се разширява във всяка следваща игра. Интересно за отбелязване е това, че драконите хем са адски силни във всички ролеви поредици, хем не са последни босове. Какво му липсва на един дракон, за да изиграе успешно ролята на най-големия гадняр? Акъл, разбира се! Егати историята би се получила, ако главният подлец не притежава престъпен гениален мозък, който да му позволява да плете заговори и интриги за завладяването на света.

Различните ролеви видео-игри залагат и на различни графични красоти. Final Fantasy и Panzer Dragoon сериите поставиха нови стандарти в триизмерната графика и специалните ефекти, в CG и FM филмчетата. Други класически поредици като Lunar и Star Ocean (Star Ocean 3 обаче, е изцяло с триизмерна графика) залагат на приятното и красиво 2D-anime, а като анимационните филмчета в Lunar други няма! Най-добрите ролеви игри си приличат по уникалната музика. Мисля, че ако разгледаме жанровете, най-хубавите музикални парчета се срещат точно в RPG-жанра, и то точно в японските ролеви игри. Мога да изпиша тонове похвални слова за композитора на Final Fantasy поредицата Nobuo Uematsu, както и за авторите на музиката към Valkyrie Profile, Castlevania: Symphony of the Night и поредицата Zelda, но то такова нещо не може да се опише ако не сте играли тези игри, бегом да да ги играете!

Всъщност най-ярката разлика между различните ролеви игри е техният геймплей, който определя и видът на ролевата игра. По различен начин протичат битките в някои ролеви игри има adventure или jump'n'run елементи. Не липсват и уникални ролеви геймки, като например поредицата Legend of Legaia, в която боят наподобава традиционна тупалка, Rapsody и Thousand Arms на Atlus първата е музикална ролева игра (!), а втората симулираща свалки с anime девойчета (!!).

Не, не мислете с мръсното си подсъзнание, Thousand Arms не е hentai ролевка от сорта на True Love на Jast. Поредицата Panzer Dragoon пък, непрекъснато я избива в посока към shooter. Абе, едно жанрово разтоварване! Разбира се, ролевите стратегии са си извоювали почетно място в сърцата на ролевите геймъри игри като Final Fantasy Tactics, Bahamut Lagoon, Ogre Battle, Kartia: World of Fate, Brigandine и Vandal Hearts (1 и 2) се правят много рядко.

Най- големи различия при ролевите игри има в начина на провеждането на битките от първо лице, или от трето лице, на ходове или едновременно, на отделен екран или в реално време. Малко са японските ролеви игри, където налагането с изчадията става от първо лице, но все пак има и такива Phantasy Star поредицата, например. На ходове става ступването почти във всички ролеви игри, а в реално време гадини се трупясват в поредиците Castlevania, Alundra и Secret of Mana. В почти всички ролевки се действа на принципа "random encounters" правиш няколко крачки и се сбиваш с някого, без дори да си го зърнал преди това. Изключение от този трик правят Chrono Trigger и Chrono Cross, като във втората можеш доста лесно да финтираш дадено чудовище и да се измъкнеш, без да се биеш с него. Все пак монотонността в боя може да се избегне (ако не ти трябват точки за опит и пари) с позорно бягство от боя, с артефакти, с магии и т.н.

Интересни новинки се забелязват и при магиите. Square въведоха модата за призоваване на свръх-естествени същества, които да помагат на твоите хора в боя (еспери, материи за свикване, гардиъни, ейдолони...), Konami отвърнаха с familiars в Castlevania и така се започна една надпревара във въоръжаването с магии за призоваване.

Като обобщение за ролевия геймплей единствената прилика е в трупането на точки опит след успешен бой или събитие, както и намирането и закупуването на предмети. Всичко останало се ограничава единствено от границите на дизайнерското въображение добавят се приятни мини-игри, задачки-закачки и други нещица.

Какво е бъдещето на видео-ролевките? Моята експертна прогноза е, че то е доста светло, ама конкуренцията при големите производители ще се затегне още повече и дори ще вземе свидни жертви. Наскоро Square (Final Fantasy, SaGa Frontier, Parasite Eve, Secret of Mana, Chrono Trigger, Chrono Cross, Xenogears, Bahamut Lagoon…) обявиха, че за финансовата 2003/2004 година правят съвместна компания с Enix (Star Ocean, Valkyrie Profile, Torneko). Компанията, назована Square-Enix, ще разработва точно ролеви заглавия (повече за това в новините от настоящия брой). Как ще отговорят по-сериозните конкуренти Nintendo (Zelda, Mario RPG), SCEI (Arc The Lad), Konami (Suikoden), Capcom (Breath of Fire), SEGA (Phantasy Star, Panzer Dragoon), Namco (Tales of Destiny), Atlus (Ogre Battle, Tactics Ogre, Kartia, Persona, Brigandine…), Game Arts (Lunar, Grandia) и останалите на това ролево предизвикателство? Най-малко можем да завиждаме на Game Arts, понеже Enix притежават 15% от акциите им. А сега, де!! Иначе пазарът на ролевите видео-игри се развива според досегашната практика Kingdom Hearts на Square надхвърли 1 милион продадени копия в Япония, римейкът на оригиналните Final Fantasy I и II също върви Нагоре, а геймърите вече се тръшкат за Final Fantasy X-2, която излиза тази година. Покрай треската за ролевките на Square намазват конкурентни ролеви поредици като Tales of Destiny, а поредната Zelda (The Legend of Zelda: Kaze no Takuto), издадена през Декември само в Япония (аргх!), безгрижно оглавяваше ролевите продажби в тази страна.

А сега, за десерт, **кратка хронология на игрите от великата поредица Final Fantasy**!!

- 1986 година първата Final Fantasy е създадена нейде из ултра-секретните лаборатории на Square. Игрицата става тотален хит и надхвърля един милион продадени копия.

- 1989 година на Nintendo им хрумва великата идея да направят английски превод на играта и да я шатнат в Съединените щати. Пичовете запретват ръкави, плюят си на ръцете и идеята им се реализира доста успешно.

- 1990 година първата Final Fantasy е сърдечно приветствана от американците, които в транс мълвят "здраствуйте, игрушки!". В тази игра героите са известни като "бойци на светлината", а играчът може да избира измежду 6 професии за своите типове: боец, крадец, "черен пояс" (по-мощен в атака от боеца, ама с по-ниска защита), бял маг (магии за лекуване), черен маг (нападателни магии) и червен маг (и лечебни, и нападателни магии).

- 1991 година Square доразвиват своите ролеви хрумвания в следващите няколко Final Fantasy-игри, но за американците е отредена само Final Fantasy IV, хитро пусната в Съединените щати като Final Fantasy II. Все пак, именно четворката става първата култова игра от тази поредица, тъй като съчетава увлекателен геймплей с прекрасна музика и невероятен дизайн на героите. Главният герой е Dark Knight-ът Cecil. Нашият човек е шеф на "Червените крила" (военновъздушните сили на едно кралство), но изпада в немилост, защото се съмнява в кралските заповеди да трепе невинни хорица. Cecil тръгва по трънливия път на самоусъвършенстването, намира верни приятели и, разбира се, спасява света.

- 1992 година появява се Final Fantasy Mystic Quest една игра, която е предназначена за новаци в жанра и е недолюбвана от ценителите поради ниската си степен на трудност. Нищо особено...

- 1994 година под номер 3(III) в САЩ, Square пускат за SNES вероятно най-голямата ролева класика на всички времена Final Fantasy VI. Според много ролеви фенове, това е и най-добрата игра от поредицата трескав геймплей, невероятна музика (отново Nobuo Uematsu) и kickass дизайн на героите от Yoshitaka Amano. Историята: 1000 година след "Войната на Маговете" злокобна империя използва и изцежда силите на Есперите (магически създания, които някога са живели в мир с хората) за своята всепомитаща военна машина, комбинираща машини с магия. Група отчаяни типове, известни като "Съпротивата" се опълчват срещу гадняри и повеждат неравна битка за оцеляването на планетата. Интересното при Final Fantasy VI е това, че липсва главен герой. Наистина, започвате като притежателката на магически сили Terra, но впоследствие към нея се присъединяват десетина героя, всеки с уникална история, запомнящи се черти, външност и поведение търсачът на съкровища Locke, наемният нинджа убиец Shadow, кралят на Figaro Edgar и неговият брат Sabin, имперският генерал(ка) Celes и т.н. Играта се населява и от един от най-правдоподобните главни гадняри: Kefka, който мяза на психо-клоун.

- 1997 година първата 3D Final Fantasy игра Final Fantasy VII, удря яко конкурентите на Sony и тотално вдига продажбите на PSX. Точният брой продадени копия не може да се установи, тъй като всеки дава различни цифри, но сигурното е, че точно тази игра, заедно с Resident Evil 2, е в основата на PlayStation манията. От 1995 до Март 1999 година, Sony регистрира 54 милиона продадени конзоли! Няма смисъл да повтарям хвалбите и възхвалите всичко отнасящо се до предната игра от поредицата, е пренесено в 3D, включени са много и все хубави мини-игри, невероятни FMV-сцени и е създадена вероятно най-добрата "World map" в ролева игра, където главният герой Cloud Strife да се шматка на воля. За разлика от различните техники във Final Fantasy VI, във Final Fantasy VII се залага на Limit breaks, есперите са заменени от материи за свикване, а уменията от други материи. Final Fantasy VII е и моят личен фаворит.

- 1998 година появява се единствената ролева стратегия, носеща марката "Final Fantasy" Final Fantasy Tactics. В играта се използват професиите, чудовищата и магиите от предишните игри от поредицата, най-вече от Final Fantasy V (за нея четете по-долу) добавени са и много нови професии, в които да се специализират героите. Започвате с вашите герои като Squire и Chemist, после следват Archer, Knight, Thief, Monk, Black Mage, White Mage, Time Mage, Summoner, Geomancer, Mediator, Lancer, Samurai, Ninja, Bard, Dancer… Професиите общо са 19. С течение на играта към вашата група се присъединяват герои с уникални професии като Dark Knight, Holy Knight, а като скрит герой присъства дори Cloud Strife, по професия Soldier. Final Fantasy Tactics е една от най-добрите ролеви стратегии за всички времена и вероятно най-добрата такава за PSX (както и личният фаворит на колегата Симеонов).

- 1999 година Final Fantasy VIII влиза в историята като първата игра от поредицата с герои с правдоподобно телосложение частите и крайниците на тялото са съразмерни, носовете са си на мястото. Основната тема на играта е любовта, а основната новост за отбелязване е прекрасната мини-игра с карти. Сещам се, как съм се кефил, след като отупам някой добър картоиграч и му гепя най-редките карти. Подобно на Final Fantasy VII, във Final Fantasy VIII се използват критични умения, а чудовищата за свикване са невероятно детайлни и красиви. Единственият проблем при тези хубостници бе голямата продължителност на свикването ако искате в един бой да използвате summon на няколко пъти, по-добре си потърсете извинителни бележки или изчакайте до ваканцията (лятната!).

- 1999 година през същата тази година Square пускат и Final Fantasy Anthology, която включва Final Fantasy V (неиздавана в Съединените щати) и Final Fantasy VI (при братята американци известна като Final Fantasy III). Няколко приказки за Final Fantasy V точно тази игра доразвива и дообогатява системата от професии, позната от първата игра от поредицата. Тук вече не избираш само една професия в началото, а можеш да научиш умения от няколко професии (даваш на някой герой една професия, той трупа точко за уменията в нея от първо ниво, като ги научи той може да продължи със следващите умения от тази професия, или да го му дадеш друга професия). Например аз имах един бял маг, който пердашеше и нападателни магии (досущ червен маг). И двете игри от антологията са с добавени прекрасни CG-филмчета.

- 2000 година поредната Final Fantasy за PSX се оказа деветата по ред. Тя отбеляза завръщането на Square към приказките и магиите, за сметка на техниката и машините. Героите също се завърнаха към доброто старо време на деформираните крайници и грамадните глави. Дори това деформиране достигна чудовищни размери. Като се замисля, то подхождаше единствено на любимия ми персонаж малкото черно магьосниче Vivi. Ако предварително някой ми беше казал, че главният герой в тази игра ще е с грамадна уста и с маймунска опашка, щях да му се изсмея в зурлата. Final Fantasy IX все пак поддържаше високата класа на поредицата, въпреки че определено бе под нивото на предишните игри.

- 2001 година Final Fantasy Chronicles навестява вече издишащата сивушка. Тя съдържа Final Fantasy IV и Chrono Trigger. Отново ставаме свидетели на това, как видео-гейм маниаците могат да се запалят по игри с вехта графика, макар и класики. Оказва се, че най-важните компоненти на всяка готина ролева игра са увлекателният геймплей, неповторимата музика и интересните герои. Този път към двете игри са добавени CG-та, достойни и за следващата конзола на Sony.

- 2001 година в края на същата година почнахме да си хвърляме капите от радост излезе Final Fantasy X първата игра от поредицата за Playstation 2. В нея за пръв път героите бяха озвучени, но за съжаление не особено сполучливо. Удивителната графика бе солидно доказателство за графичните чудесии, на които е способно новото отроче на Sony. Геймплеят също бе на висота, превъртането на играта, плюс изкарването на всички тайни и изтрепването на всички чудовища ми отне "скромните" 147 часа, въпреки, че понякога използвах walkthrough. Един мой авер не ползваше такова нещо и играта му отне малко над 200 часа.

- 2002 година през пролетта, в Япония Square стартира Final Fantasy XI online multiplayer игра, истинско MMORPG, което засега си кротува единствено в Япония. Айде за нас в дълбоката евро-провинция с чудна нет-връзка разбирам, ами 'що пък поне в Съединените щати не прескочи? Това поискаха да узнаят важни US клечки в развлекателната видео-индустрия, както и неустановен брой отчаяни FF-фенове. Хъката-мъката, от Square промърмориха, че може и да има американска версия на Final Fantasy XI в началото на 2003 година.

- 2002 година изненадващо за мнозина, Square направиха последен реверанс към ветерана PSX и пуснаха само в Япония (европейците пак да погледнат новините в настоящия брой... и да внимават да не скъсат списанието от разгръщане) римейк на първите две игри от поредицата Final Fantasy I и Final Fantasy II. Докато японците разцъкват тези класики с добавени чудни CG-та, останалият свят се облизва за нещо съвсем друго...

- 2003 година може да се окаже, че докато се чака Final Fantasy XI, първо ще набараме Final Fantasy X-2, за която можете да прочетете повече в превюто ни в настоящия брой. На хоризонта са и още две серии от поредицата: Final Fantasy: Crystal Chronicle (GC) и Final Fantasy Tactics Advance (GBA). По всичко личи, че тази година, както и следващата ще преминат под знака на FF игрите...

- 2004 година очаква се Square да направи един последен лупинг около черната конзола на Sony, като пусне Final Fantasy XII. Повече за нея ще знаем след тазгодишното E3.

Игри с название Final Fantasy, които нямат нищо общо с поредицата:

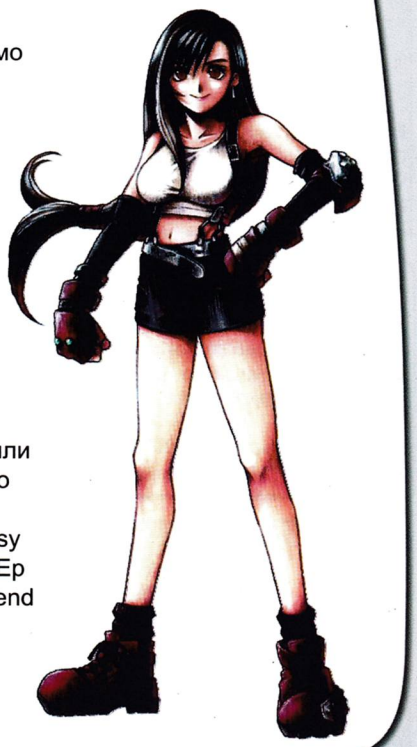
- FF Adventure това е първата Seiken Densetsu (Secret of Mana) игра, издадена под това има в Съединените щати заради популярността на FF-игрите там. Secret of Mana е Action RPG поредица.

- FF Legend 1 тази игра е първата игра от поредицата SaGa Frontier. FF-названието се използва от Square в Америка за да изцедят порядъчно американската мания спрямо Final Fantasy.

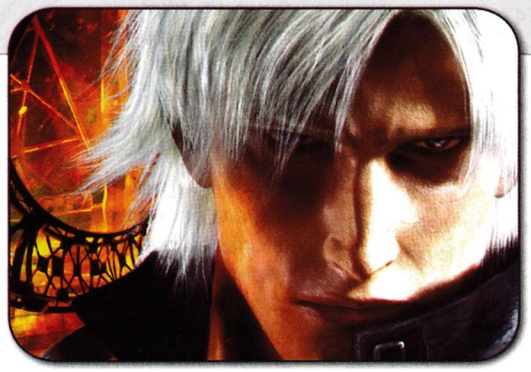
- FF Legend 2 втората игра от поредицата SaGa Frontier.

- FF Legend 3 третата игра от поредицата SaGa Frontier.

Ами това е всичко, приятели! Надявам се, че статийката ви е харесала, или поне сте научили нещо ново от нея. С пожелание да набараме скоро Final Fantasy X-2, с вас се разделя Боян Ер Пе Ге-то. С ya again for the end of the sequel, ако го доживеем!



ТЕСТ ЗОНА



Категориите, в които оценяваме:

Графика : В тази категория оценяваме художествената реализация, техническата и цялостната визуална стойност на играта

Звук : Тук влизат както музикалното оформление на играта, така и звуците и озвучаването на героите в нея

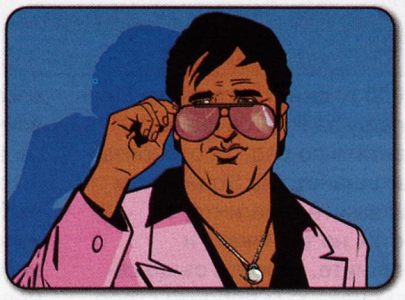
Геймплей : Една от най-важните оценки. В нея оценяваме управлението и начина на игра

Иновация : Оценката в тази категория показва приноса на играта в конкретния жанр, за игрите изобщо и напредъка й, в сравнение с предходните серии от поредицата (ако има такива)

Преиграване : Категорията отразява това, колко пъти ще се връщате към дадена игра, след завършването й. Върху оценката силно влияние оказват бонусите и секретите, които могат да се отключват и т.н.

Авторско пристрастие (А.П.) : Това е личната оценка на автора, който е написал статията и в общи линии наподобява общата оценка, само че е импулсивно поставена и несъобразена със съвременните тенденции в индустрията.

Общо Това е най-важната оценка на дадената игра, като в никакъв случай не е средно аритметична от останалите. Общата оценка остава в историята като крайното мнение на списанието за стойността на играта.



Оценки в първи брой:

9.8 - GTA: Vice City
9.7 - Metroid Prime
9.5 - TimeSplitters 2
9.4 - Guilty Gear X2
9.3 - Splinter Cell
9.2 - Castlevania: HoD
9.2 - Impossible Creatures
9.2 - MGS2: Substance
9.1 - Panzer Dragoon Orta
9.1 - Ratchet & Clank
9.0 - Castlevania: CoM
8.9 - C&C: Generals
8.9 - Shenmue II
8.9 - The Mark of Kri
8.8 - Freelancer
8.7 - MK: Deadly Alliance
8.7 - Resident Evil 0
8.6 - Rayman 3
8.5 - Devil May Cry 2
8.5 - Marvel vs. Capcom 2
8.5 - Tenchu 3: Wrath of Heaven
6.7 - Unreal II: The Awakening

А. Попов
Малко е зает напоследък с колежките си от университета в Свищов, но все пак успя да изиграе някоя-друга игра.
В момента играе: Master of Orion 3, Freelancer, C&C: Generals
Очаква с нетърпение: Lionheart, Doom III, Nokia N-Gage

Б. Боянов
Тренира Фей-Ин, играе биткаджийски игри, учи японски, слуша рап, гледа футбол... С две думи: обществено опасен!!!
В момента играе: Marvel vs. Capcom 2, GTA: Vice City, Guilty Gear X2
Очаква с нетърпение: Legend of Zelda: The Wind Waker, Xenosaga

В. Юлиянов
В момента следва "Кибернетика и Изкуствен Интелект" в Пловдив. Още не завършва, за да не го вземат в казармата.
В момента играе: James Bond 007: NightFire, Splinter Cell
Очаква с нетърпение: BloodRayne, Tomb Raider: TAOD, MGS2: Substance

И. Коралски
Иво тия дни записа да учи магистратура по "Международни Отношения" и ще го правим министър!
В момента играе: Rez, PSO Episode I&II
Очаква с нетърпение: Silent Hill 3, Ninja Gaiden, Legend of Zelda: The Wind Waker

О. Ялнъзов
Rangers, CM4, Rangers, CM4, Rangers, CM4, Rangers, CM4... Чувате ли как бие сърцето на господин Ялнъзов?
В момента играе: Freelancer, Championship Manager 4
Очаква с нетърпение: Да напише 6 страници ревю на CM4 в брой 2 :)

П. Симеонов
Наскоро изгуби пари от "Еврофутбол" и се ядосва много на любимия си отбор Манчестър Юнайтед! Иначе и той е студент...
В момента играе: Pro Evolution Soccer, MGS2: Substance, Tetris
Очаква с нетърпение: FFX-2, Silent Hill 3, VF4: Evolution, E3 2003

Начин на оценяване:

Най-просто формулирано:

10.0 Най-добрата възможна оценка
5.0 Средняшка оценка
0.1 Абсолютната мизерия!!!

Не се заблуждавайте, оценките не винаги са закръглени (5.0, 6.0, 9.0), а дори по-често са десетични (7.1, 7.2, 7.3, 8.5, 9.7).

NeoGame

Това е награда, която авторския екип на списанието присъжда на определени игри, които са уникални, оригинални и със специален принос за развитието на индустрията изобщо. Тя не се ръководи от общата оценка или от която и да е друга оценка в отделните категории. Игрите, отличени с NeoGame знака в ревюто си, трябва да са абсолютно задължителни за всеки геймър!

ИНФО:
Производител: EA Pacific
Разпространител: EA Games
Жанр: Real Time Strategy
Други версии: няма

COMMAND & CONQUER: GENERALS

ТЕРОРИСТИ + АМЕРИКАНЦИ + КИТАЙЦИ = ?

Първата част от поредицата Command&Conquer излезе през далечната 1995 година и представляваше повече от добра алтернатива на станалия прекалено комерсиален Warcraft 2. Още тогава играта предоставяше много приятен и динамичен геймплей, а в същото време коренно различен от този в стратегията на Blizzard. Последва излизането на C&C:Red Alert, C&C2:Tiberian Sun, C&C:RA2 и нейния експанжън Yuri`s Revenge. Лично на мен, последните две заглавия са ми едни от любимите игри и затова току-що излязлата част от поредицата ме накара да зарежа задълженията си покрай студентската сесия и изцяло да се отдам на новия продукт на Electronic Arts.

За разлика от своите предшественици, Generals не се развива в някой измислен или прекроен от историята свят, а в нашето си съвсем близко бъдеще. Историята на играта много наподобява световните събитията, станали през последните две години, а именно войната срещу Афганистан. Тук разликата е в главните действащи лица! Global Liberation Army (набодобяваща Ал Кайда) вижда в лицето на развитите капиталистически страни заплаха за собствения си народ и световния мир (брей!). За нея всички икономически и военноразвити държави са зло, което трябва да бъде изкоренено.

Естествено всеки си има право на гледна точка и никой реално не им обръща внимание, докато по време на китайски военен парад, фанатизирани поддръжници на GLA не извършват терористичен акт. Терорягите обаче са подбрали неправилните хора, с които да се закачат. Не случайно първата мисия на китайците се нарича The Dragon

Awakes. Оказва се, че GLA въобще не са си губили времето, а вече имат добре изградена и защитена база и инфракструктура, както и солидно количество поддръжници, така че войната вече е налице. Третата страна в този конфликт са САЩ. Те нямат някакви по-съществени подбуди, но вероятно от чувство за солидарност (а може би и справедливост) също се изправят срещу нарастналата вълна от тероризъм.

В Generals ще имате възможност да играете с всяка от трите враждуващи фракции, като всяка солова кампания има по 7 мисии. По мое скромно мнение те са твърде недостатъчни, за да можете да се насладите изцяло на играта. Нещото, което не ми хареса (за разлика от повечето мои колеги), е липсата на филмираните брифинги преди всяка мисия, които бяха запазена марка за игрите от серията C&C.

Сега те са заменени с анимации от самия енжин на играта, което от друга страна въобще не е лошо имайки предвид, че графиката е божествена! Тук мога да кажа само едно голямо браво на дизайнерския екип на EA Pacific, който начело с главния дизайнер Dustin Browder е създал може би най-красивата стратегия до момента. Само един бърз поглед върху screenshot-овете трябва да ви убеди в това. Великолепни терени, детайлни единици, умопомрачаващи експлозии. Светлината шоу, което ще се разиграе на вашия монитор, може да надмине и най-смелите ви очаквания. Като започнем от красивите терени, по които преминаващите машини оставят следи, а мощните оръжия предизвикват деформации; минем през красивите огнени струи на китайския Dragon Tank и зелените токсични полета на Toxic Tractor; и стигнем до страхотните експлозии, предизвикани от атомната бомба и йонното оръдие. В това отношение C&C: Generals надминава единствения си по-сериозен конкурент в този жанр - Warcraft 3. Не трябва да ви учудва и фактът, че най-ниската разделителна способност на играта е 800x600, а най-високата - 1280x960. Естесвено, за да се насладите на пълната гама от тези ефекти, трябва да сте притежател на някое от по-новите чудеса на компютърната техника като P4 1.8Ghz, 512MB ram и GeForce 4 например.

Generals върви спокойно и на по-слаби конфигурации, а препоръчаният от производителите минимум от 800Mhz процесор, 256MB памет и GF2 предразполага към съвсем нормална игра. Лично аз ви съветвам, ако имате възможност, играйте C&C на голям монитор с висока разделителна способност при максимални ефекти! Така най-добре ще се докоснете до магията на играта.

Сега е моментът да кажа, че музикалното оформление в никакъв случай не отсъпва на графичното такова. Особено кефи музиката, която звучи докато играете с GLA - сякаш излязла от документален филм на Елена Йончева. В soundtrack-а има парчета от всякакъв стил, а не само типичното за C&C "индустриално" техно.

След като обърнахме достатъчно внимание на звука и графиката, редно е да кажем и нещо за геймплея на Generals. Първото и най-важно нещо, което трябва да отбележем, е начинът на събирането на ресурси. Забравете за всякакви му там минерали, газ, злато, камъни и дърве. Тук основният ресурс са си парите. Те се намират на така наречените снабдителни депа. Дотук нищо ново. Основната разлика обаче е в начина им на събиране. Според мен, в това отношение са най-облагодетелствани американците. Благодарение на хеликоптерите си, те могат да ползват всяко находище по картата, без да се налага да строят база близо до него. Аз най-редовно и нагло си крадях от близките на компютъра находища, като по този начин тотално го изолирах и принуждавах да премине в "глуха" защита. Освен стандартните методи за трупане на ресурси, разработчиците са предоставили и други методи, строго индивидуални за всяка фракция.

При американците това са Supply Drop Zone, която на всеки 2 минути доставя определено количество пари. Терористите от GLA пък могат да събират отпадъците от унищожени вражески камиони и танкове или пък да построят Black Market, който дава по 20$ на всеки две секунди. Определено най-интересният начин е този на китайците! Те разполагат с хакери, които освен, че могат да саботират вражески сгради,

безпроблемно хакват компютри в интернет, като ви предоставят скромни суми от по 5-6$. 10-15 компютърджийчета, разположени тихо и кротко в собствената ви база, наред с конвенционалните средства за събиране на ресурси, безпроблемно могат да задоволяват нуждата ви от пари. Освен това, по картата може да откриете и добре познатите ви нефтени платформи, с които значително да увеличите притока си на средства.

Играта с трите различни страни предразполага към три коренно различни геймплея. Да вземем GLA например. По моя преценка с терористите се играе най-трудно поради факта, че те не разполагат с някаква значителна огнева мощ. При тях трябва да се използва тактиката hit&run. Дори и най-силният им танк и самолет не могат да се сравняват дори с тези от среден клас на китайци и американци. За сметка на това пък, разработчиците са заложили на мобилността им. GLA имат възможност да изградят мрежа от подземни тунели чрез които могат бързо да пренесат голямо количество от пехотата на всяко едно място по картата, където са изградили такава постройка. Те са по-усъвършенствани при борбата си с пехотата на врага и при тях можете да откриете всякакви методи за изтреблението й: раздрънкани пикапчета, пълни с фанатизирани бойци; млади войни камикадзе; селски трактор тип "Беларус", ама разпръскващ токсични отпадъци; танкови снаряди пълни с антракс и др. Голям интерес представлява малката групичка Angry Mob (бук. прев. - гневна сган), която отлично се справя с вражеските единици, а след снабдяването й с автомати AK47, става сериозен противник и на тежко бронираните машини. Неефективността на танковете на GLA е компенсирана от цената им. Терористите разполагат с най-евтините юнити в цялата игра, а като добавите и факта, че машините си правят само-ъпгрейд от скрапа, оставен от разрушените от вас вражески единици, можем да обобщим, че играта с Global Liberation Army е особено атрактивна.

Ако сте любители на "Чичо Сам", то печелившата карта на която трябва да заложите са въздушните сили. Самолетният парк на американците е най-богат. Наличните изтребители Raptor отлично се справят със сгради и танкове, като в същото време са достатъчно бързи и маневрени. Ако обаче искате да заложите на по-голяма огнева мощ, то вашите хора (по-скоро самолети) са свръхзвуковите Aurora Bombers.

Благодарение на огромната си скорост при нападение, те трудно могат да бъдат свалени от противовъздушната отбрана, за жалост обаче, след като нанесат удар, скоростта им се забавя с близо 50%, което ги прави идеални мишени, така че никога не ги използвайте сами, а винаги в комбина с някои от другите видове. Най-интересен и може би най-боеспособен срещу машини е хеликоптерът Comanche. След определен upgrade на ракетите той става основна единица на вашата армия. Единственият му недостатък е слабостта му срещу пехота, но комбиниран с подходящата единица (като снайперист например), която да я отстранява, той става непобедим.

Откъм наземни бронирани единици американците не разполагат с нищо съществено, което да заслужава похвала, освен танка Paladin, който благодарение на инсталирания си лазер може да неутрализира вражески снаряди. Най-ефективно е джипчето Humvee, което има възможност за инсталиране на ракетна установка, а в добавка на това може да превозва до пет войника, което го прави наистина универсална единица.

Естесвено, за най-накрая оставих

най-добрата от трите страни. Няма да крия явните си пристрастия към китайците, но още първата игра с тях успя да ме плени с нестандартност и най-вече с разнообразие. Китайците си имат по нещо за всичко и за всеки. Ако предпочитате подмолния начин, заложете на хакерите и специалния юнит black lotus, който може да краде всичко, що му попадне, да превзема вражески сгради и танкове. Ако пък сте любители на директния сблъсък, отново няма да бъдете разочаровани - лекият Battlemaster е достоен противник на всеки друг танк от неговия клас, а срещу пехотинците разполагате и с Dragon tanks, които бълват напалм и може да образуват огнени полета, което е особено полезно в тесни проходи. Разполагате дори и с установка, снабдена с мини атомна бомба, която да изстрелвате на далечни разстояния. Китайците са и единствените, които разполагат с универсално средство за лекуване (поправяне), а именно Speaker Towers. 2-3 от тези постройки, разположени на ключови места, могат да решат изхода на повечето сражения. Това което буди истинско възхищение обаче е най-мощната единица в играта - танкът Overlord. Снабден със страхотно оръдие и дебела броня, той е най-ефективния унищожител на танкове и сгради. В бонус към това можете да му прибавите и купол, който бива три вида - бункер, противовъздушна картечница и гореспоменатата кула, а ако успеете да купите и ъпгреидите им за бързина и огнева мощ, те практически стават непобедими. С три такива танка с надстройка, лекувайки се един друг, и с 1-2 Gattling tanks за противовъздушна защита, вие сте в състояние да "изметете" цялата карта.

Освен конвенционалните оръжия и единици, всяка от фракциите разполага и с по едно оръжие за масово унищожение, което обикновено отнема много време и средства за да се направи, но ефектът от него почти винаги е опустошителен. За GLA това са ракетите SCUD, нашумели напоследък покрай конфликта с Ирак. Китайците разполагат с атомна бомба, чиято детонация освен унищожителна е и красива гледка за окото. Американците от своя страна са оборудвани с така наречения Particle Cannon, който много наподобява този от новия филм за Джеймс Бонд - "Не умирай днес" и е също толкова ефективен.

Едно от нововъденията в играта са командните точки. Такива ще получавате според напредъка ви и броя на убитите вражески единици. С тези точки имате възможност да си закупувате специални умения. Тези умения са доста разнообразни и полезни - достъп до нови единици, бомбардировка на вражеска база, незабавен ремонт на единици и други. Те дават възможност за нови тактически схеми и ходове, които определно ще представляват интерес в multiplayer режима. Последния за съжаление нямах възможност да тествам. Той едва ли ще измести този на Warcraft3, но определено е доста добра

алтернатива за геймъри търсещи по-некомерсиален тип игра :)

В заключение мога да кажа, че това е може би най-добрата игра от серията Command&Conquer. Играта не е толкова комерсиална, колкото е Warcraft 3 и едва ли ще стане толкова популярна сред масите, но за любителите на сериите и почитателите на качествения геймплей, Generals ще си остане приятно занимание за още няколко месеца напред, поне до излизането на WC3: Frozen Throne.

Автор: Антони Попов

ПЛЮСОВЕ:

- Детайлна графика
- Интересен сюжет
- Оригинални единици

МИНУСИ:

- Недостатъчно балансирани страни
- Участието на САЩ :)

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.4	Иновация:	8.0
Звук:	9.1	Преиграване:	8.0
Геймплей:	8.9	Авторско Пристрастие:	8.5

8.9

SPLINTER CELL

ДА СЕ СКРИЕШ ЗА 60 СЕКУНДИ

ИНФО:
Производител: Ubi Soft
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Stealth Action
Други версии: PS2, Xbox, GC, GBA

Пристъпвам бавно и внимателно, уморен от физическото усилие, което проявих преди минути. Гумените подметки на обувките ми проскърцват по теракота, простиращ се по целия под. Оглеждам се и леко отварям вратата. Само едно рязко движение и около мен е вече непрогледен мрак. Никой не може да ме види. Пак се оглеждам и пристъпвам напред. Вратата е вече зад мен. Рязко се обръщам и с един замах я затварям. Отдалечавам се от тоалетната, сядам пред компютъра… и започвам да пиша поредната статия за NeoGamer.

В интерес на истината, доста опасно е човек да играе дълго време и без прекъсване Splinter Cell. Засиленият реализъм в самата игра води до редица отклонения в реалния живот. Например понякога, преди да нахълташ в някоя стая от апартамента си, се спираш и се замисляш, дали няма да е по-добре първо да надникнеш през ключалката, или да повредиш осветлението. А защо не и да стиснеш най-близкия човек за гърлото, и да го използваш като жив щит против опасностите, които може би те дебнат там?

Влизайки във въпросната стая обаче осъзнаваш, че в нея те чака мирно и кротко, само твоя домашен любимец и горчивата българска действителност отново изплува в съзнанието ти...

За разлика от играта, ти не си Сам Фишър, таен агент от американската Национална Агенция по Сигурност и определено нямаш за цел да проникваш в строгоохраняеми сгради с мисията да събираш информация, или пък дори да залавяш опасни криминалнопроявени лица. Не си екипиран с никакви очила за нощно виждане, не носиш със себе си нито оръжия, нито свръхтехнологични играчки и за капак на всичко, представи си, не те е измислил никакъв Tom Clancy!

От друга страна имаш възможността да играеш творението на Ubi Soft, което ще те направи точно този герой…

Геймплеят от началото на играта до самия й край е добре балансиран. Базиран изцяло на "невидимите" тактики за действие и на промъкванията, вариантът да избиваш безразборно всичко по пътя си отпада още преди да си стартирал. Много често ще се наложи да използваш тъмнината или сенките, хвърляни от различните обекти, като свое скривалище от врага. Целта да останеш незабелязан, ще те принуждава да лазиш из вентилационните шахти, да катериш стени и да обмисляш всяко свое, на пръв поглед елементарно действие стъпка по стъпка.

Заключените врати няма да са препятствие пред устрема ти. Преди да използваш огромния си набор от "тънки" инструменти, с които да ги отключваш, би било добре да надникнеш зад тях като промушиш фибер-оптичната си камера през някой процеп, или под самата врата. Разполагаш и с други приятни играчки като лазерния микрофон, с който можеш да подслушваш враговете си, или другия вид камера, която след като я изстреляш, ти дава възможност да огледаш пътя си напред. Естествено, не си безсмъртен и ако животът ти бъде застрашен, ще трябва да посегнеш към тежката артилерия. Сред нея се отличават последните оръжейни постижения, между които се намират дори неща като модулен пистолет, стенни мини и широкопоразяващи гранати. Ако промъкването ти покрай врага е било достатъчно успешно, може да икономисаш всичката тая техника и просто с един добре-премерен лакът в тила или лицето му, да го нокаутираш или зашеметиш за нужното ти време. За съжаление, след това не става да го претърсиш или да му вземеш оръжието за лични нужди. Дори патроните му са недосегаеми и ако твоите свършат, не се надявай да намериш такива.

Действието в Splinter Cell би било невъзможно без прекрасната графика, съпътстваща играта, защото брилянтните светлинни ефекти са неделима част от средата, която предопределя вашите решения. Въпреки че само около 40-50% от тях играят някаква роля в нивата (останалите са само за по-добра, реалистична и красива визия), без съмнение те са най-добрите, правени някога в PC игра. Но все пак ще дам един пример. Вървиш в тъмен коридор, в дъното на който, от дясната страна висят завеси, които пропускат светлината от съседната стая. А тя е толкова силна, че не би забелязал никога двамата патрулиращи пазачи, ако не разполагаше с топлинни очила. Слагаш си ги и изненада! През завесите забелязваш, че в стаята, в която трябва да влезеш, освен двете мутри има и заложена бомба (също излъчваща топлина). С един изстрел я взривяваш и пътя е разчистен! :)

Докато осветлението ти пречи да забележиш това или онова, мракът ти помага с всичка сила. От една страна сенките, които се пречупват и падат върху неприятелите, ги издават и излагат на твоето внимание, а от друга можеш да преценяш дали тъмнината е достатъчно гъста, за да прикрие теб самия. За последното ти помага т.нар. "Light meter", разграфен в пет степени от най-тъмно и най-подходящо, до светло и съответно най-неподходящо.

Като полигони, като изключим моделите на героите, играта също е достатъчно приятна и това е нормално, понеже използва съвременния UT2K3 енджин. По отношение на детайли обаче, крайната цел на дизайнерите определено е постигната. Из нивата ще те впечатлят обикновени неща като телевизионни приемници, компютри, картини, аквариуми, витрини все изглеждащи досущ като в реалния живот.

Звуковите ефекти също се отличават с реализма си. Всеки път, когато ходиш по бетонен, мраморен или дървен под, върху натрошени стъкла, метална решетка или камъни, стъпките ти звучат различно, а в зависимост дали пристъпваш бавно, ходиш или бягаш, отекват с различна сила. Музикалният фон не е толкова забележим, освен в миговете, когато напрежението изведнъж нарастне, а с него и темпото на съответната мелодия. Тогава засукани техно-ритми ще те амбицират да действаш по-внимателно и ще увеличават удоволствието ти от играта.

Накрая, Splinter Cell е не само великолепна шпионска игра с поглъщащ геймплей, невиждани светлинни ефекти и висока степен реализъм, но и една от най-интересните и различни игри, които можеш да играеш тази година, независимо в какъв формат за PC, Xbox, PS2, GameCube или Game Boy Advance.

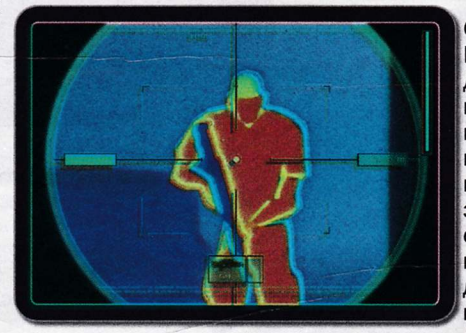
Автор: Павел Симеонов

Sam Fisher VS. Solid Snake

Тъй като по форумите в интернет сравненията между Splinter Cell и MGS2 не слизат от челните топици, а втората игра излиза тия дни и за PC, решихме да си дадем и ние мнението по този наболял геймърски въпрос. От една страна двете игри нямат нищо общо една с друга. Всяка от тях се цели в различна посока, макар и с помоща на едни и същи средства. От друга страна обаче, зрелището от такова сравнение винаги си заслужава, затова разделяйки борбата на определени категории, ще се опитаме да обявим крайния победител.

История:
В тази категория Metal Gear Solid 2 конкуренция просто не търпи! Историята на играта е толкова дълбока, сложна, философска и поучителна, че само малцина филми и книги могат да й се опрат, а за други игри можем изобщо да не говорим. На фона на историята на MGS2, тази на Tom Clancy изглежда като взета от детския сериал "Банани с пижами".
Победител: MGS2

Графика:
От доста медии Splinter Cell беше обявена за най-добрата графика на Xbox за изминалата година, а като знаем способностите на черната кутия, това не е никак малко. И наистина светлинните й ефекти са определено революция в света на игрите и оставят трайно и еуфорично усещане в този, който играе играта за първи път. MGS2 обаче също не стои зле по този показател, макар и излязла за първи път през 2001 година. В творението на Коджима ще се сблъскате с такива замайващи кът-сцени и гледки, че набързо ще забравите за всякакви полигони и ефекти. Ако трябва да има игра, която като визия и усещане да стои най-близо до каймака сред холивудските филми, първата асоциация веднага е MGS2, затова…
Победител: Равен



Звук:
Вече споменах, че Metal Gear Solid 2 оставя усещането за холивудски филм у играещия и звукът допринася най-много за това. Озвучаването на героите е едно от най-добрите, правени някога в игра, а саундтрака е дело на известния холивудски композитор Хари Грегсън-Уилямс ("Скалата", "Обществен враг номер 1"), затова без да се замисля…
Победител: MGS2

Реализъм:
И в двете игри се използват реални оръжия и технологии, разчита се на реалистичните ситуации, на реалистично поведение на героите и противниците. И въпреки че в MGS2 е използван истински военен специалист като консултант по тия въпроси, Splinter Cell се пъчи с едни гърди пред конкуренцията си. Само вижте как мониторите от течен кристал отразяват светлината и ще се убедите, че графиката е от важно значение, когато трябва да се правят постижения в тази категория.
Победител: Splinter Cell

Геймплей:
Стигнахме и до показателя, който се слави с най-голямо уважение, когато си говорим (все пак) за игри. И двете заглавия се играят като екшъни, в които промъкването е от най-важно значение и да, в Metal Gear за първи път станахме свидетели на този тип геймплей, но ако кажем, че MGS2 открива топлата вода, то Splinter Cell в този ред на мисли трябва да открива ваната или подвижния душ. Играта на Ubi Soft е истински симулатор на таен агент и спокойно печели по този показател.
Победител: Splinter Cell

Общо:
Извода е, че ако искате да станете свидетели на най-добрата история, писана за игра и пресъздадена по най-вълнуващия възможен и зрелищен начин, MGS2 е точно за вас. Ако искате обаче да играете до спукване и докато ви излязат мазоли по изпотените от движение ръце, грабвайте Splinter Cell-а!
В крайна сметка излезе, че съм сравнявал ябълки с портокали, така че…
Победител: Павел Симеонов :)

ПЛЮСОВЕ:
- невиждани светлинни ефекти
- голям избор от оръжия и предмети
- Задоволителен реализъм

МИНУСИ:
- твърде сухи брифинги
- физиономията на Сам Фишър

NeoGAME

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.7	Иновация:	9.0
Звук:	9.0	Преиграване:	7.2
Геймплей:	9.4	Авторско Пристрастие:	8.0

9.3

IMPOSSIBLE CREATURES

НЯМА НЕВЪЗМОЖНИ НЕЩА!

ИНФО:
Производител: Relic Entertainment
Разпространител: Microsoft
Жанр: Strategy
Други версии: няма

Всеки хардкор компютърен стратег знае, че най-оригиналната стратегия за PC се казва Homeworld, и че нейните майки и татковци (интересно има ли майки, всъщност?) са Relic Entertainment. Поне аз следя с интерес тяхното развитие и отдавна очаквах Impossible Creatures. Очакванията бяха високи, но мисля, че продуктът напълно ги оправдава. Microsoft от своя страна, пак удрят джакпота (след Age of Empires), като се уреждат да издават поредния стратегически хит.

Малко са игрите, които наистина са успявали да ме дрямнат, а още по-малко са стратегиите сред тях. Понеже моите изисквания са високи (като тези на Unreal 2, само че не държа на процесора), аз очаквам от игрите да са оригинални, балансирани, забавни и да държат пред монитора. Такива, които си струва да се видят не само заради графичните фойерверки, а заради някакъв малък, фин "плюс" при тях, който ги отличава. Игри като Impossible Creatures.

В случая говорим не за "плюс", а за "плюсище". И то какво плюсище! На пръв поглед (след тъпото заглавие, което сигурно бате Бил го е измислил след като видял жена си...) се набива на очи един странен бутон Army Builder. Ако не сте разбрали за него от някое и друго превю, ви чака огромна изненада.

Основната идея на Impossible Creatures е да изградите своя армия от генетични мутанти, с която да се противопоставите на други подобни армии. Имате на разположение ДНК-то на 53 животни, като можете да смесвате единствено и само гените на две от тях. По този начин получавате напълно нови биологични видове. Идеята обаче е не само те да са визуално красиви (или странни... любимата ми единица е Мухослона, виж стратегическото ръководство), а и да се комбинират специалните умения на двете животни в кръстоската. Така например, ако смесите слон с акула, ще получите могъщо същество с много енергия, което е добро в защитно отношение и най-важното може да се движи както по вода, така и по суша. Смесете куче със скорпион и ще получите същество, което може едновременно да хапе и така да взема "чист" melee damage и да заразява (не с ентусиазъм) вразите. Възможните комбинации са 40 000 и кусур, а май (предполагам) толкова са и тактиките, които можете да приложите.

Създанията, които ще получите след като се понаправите на Господ, са разделени на 5 нива, които ще трябва прилежно да research-вате в началото на всяка битка. Това означава, че няма никакъв смисъл да си правите войска, изцяло съставена от могъщи изчадия, които с един удар унищожават половин база просто ще се окажете в матова ситуация, когато в началото на играта или средата й бъдете анихилирани от по-слабите, но пък по-евтини вражески единици. Естествено, някъде към 6-7 минута на двубоя вече ще сте достигнали необходимото ниво на развитие, за да правите каквото си поискате.

Ресурсите в играта са два електричество и coal, като първото се добива чрез АЕЦ... Майтап бе, строите си специални сгради, които го произвеждат. Ако имате гейзер (или там находище...

много съм тъп) можете да си построите голям генератор, който на практика ще ви спести проблеми с този ресурс. Другият такъв coal-ът (няма пък да ви го преведа! (Защо, бе? бел.ред.)) си се извозва като класическите ресурси от други стратегии сиреч, от работяги. В случая това са така наречените henchmen, които не са бодигарди, а вършат работа и като средни бойци (т.е служат срещо rush-ове, не се и надявайте да водите война с тях), и като събирачи на coal, което е основната им задача през по-голямата част от играта. Тази суровина е по-належаща, а се добива по-трудно. Въпреки това ако сте достатъчно обигран, едва ли ще имате проблем с финансовата част на нещата.

Цените на войските ви зависят пряко от качествата им, но играта по никакъв начин не стимулира използването на малки отряди от елитни бойци, т.е цените са доста прилични и няма да имате проблем да си правите големи групи от войски, които да сформират батални мелета из картата. Това, поне за мен, не е недостатък, тъй като ви стимулира по-скоро да планирате как да комбинирате войските си, а не как да ги командвате, което не прави играта лоша в никакъв случай. Използвайки уменията на единиците си, ще можете да спретвате ефектни засади (маймуна-хамелеон се крие в пясъците... противниците влизат в затворен от кули проход на щурм....маймуна-хамелеон влиза в гръб на противниците...), което е допълнителен стимул да планирате точно атаките си. За сметка на реализма има някои нередности кой например е чувал за животни-артилеристи. Това обаче е направено с идеята да се балансира геймплея, така че е простено на Relic.

Като стана дума за специалните умения на животните, длъжен съм да отбележа, че те са солта на играта. Без тях няма да можете да прилагате куп забавни тактики (виж стратегическото ръководство, а ако ти е писнало да разгръщаш, виж го после) и като цяло ако не ги ползвате, сте загубени. Те дават и смисъл на комбинирането на малки плъхчета (леминги... което ми напомня за културата Lemmings) и хищни зверове за да се възползвате от екстрите, които дребосъците имат. Някои от тях могат да копаят, други са бързи... и т.н.

Няколко думи за сградите. Те са типичните за всяка стратегия. Тук неприятно впечатление ми направи една недомислица в интерфейса кулите, които се използват за бой по наземни цели са в единия tab Basic Buildings, а противовъздушните се разполагат в другия за Advanced Buildings. Понеже в моята стратегия тези сгради са доста важни, това увеличава кликането насам-натам. Има две сгради за research Research Clinic и Creature Amplifier.

В едната ще можете да си оптимизирате различните единици с идентични като замисъл бонуси 10 точки бонус към защитата, 20 процента повече издръжливост и т.н. В другата специално внимание е обърнато на henchmen-ите, които са обект на няколко ъпгрейда. Тук пак впечатление ми направи възможността да сложите tag на противников unit и по този начин да виждате зоната около него, където и да е. Henchmen-ите се изживяват и като medic-и, като обаче скоростта на лекуване е незадоволително бавна. Чакаме patch.

Режимите на игра са 3 в първия трябва да унищожите противниковата лаборатория, във втория всичките му бази, а в третия да запазите жив Rex. Кой пък е тоя Rex? Това е главния герой на кампанията. В този режим на игра всеки получава по един Rex, който трябва да остане едно парче месо до края на играта. Това означава, че ще го пазят огромни маси от войски, и че ще стават големи мелета вътре в базите (в този тип игра никой не търси експанзията енергично).

Като стана дума за кампанията, трябва да кажа нещо и за историята. Тя е от романтично-исторически-сладникаво-любовен-научно-фантастичен-с-много-тирета тип. Нашият герой Rex, бивш военен кореспондент, тръгва да търси баща си на забутан остров. Бащата е висок руснак с бяла, щръкнала коса, който е разработил технологията за генетичните мутации. Нашият успява да се забърка с лошия още с пристигането си и е спасен от готина, научна мацка, която кара влак на въздушна възглавница из ледовете покрай острова. Скоро в историята се замесват и местните жители (аз им викам "чукчите", пък за вас не знам) и възелът се заплита, а мога да ви гарантирам, че нито за момент няма да си помислите, че мисиите ви са самоцелни и нямат нищо общо със сюжета, тъй като целите са тясно обвързани със току-що случилото се. В кампанията ще събирате постепенно ДНК на различни животни, за да си правите своя войска. Ще ви се наложи да крадете проекти за сгради, да ги саботирате, да ги щурмувате, и т.н. Момата в историята пък, първоначално ще влачи кофи с coal в двете ръце, ще строи сгради... т.е ще бъде класическия хамалин. После обаче ще откриете, че тя е идеална като саботьор и единствена

може да краде планове. Трудността на историйката е средна, като по-опитните играчи няма да имат проблеми с превъртането й.

Сега трябва да ви разкажа и за графиката и звука. Те са на добро равнище, няма издънки. Изключение прави досадният глас, който би трябвало да ви информира за какво става в момента. Той общо взето е тотален паникьор ("Your creatures are under attack! They are destroying our base! Henchmen under attack!") и ви занимава с очевидни неща. Дори да гледате хода на събитията, той тръби, че ви нападат. Можете да го изключите от менюто (откъде другаде). Графиката е триизмерна, като моделите на животните са детайлни, а ако имате по-нова видео карта стават впечатляващо красиви. Пейзажите в играта са впечатляващи нощна картина, залез, обширни поляни, тундри. Те са си възпроизведени на ниво и като цяло оставят приятно впечатление. Звуците са сносни, въпреки че ми се искаше моите същества да казват по някоя и друга дума (а ла Warcraft 3), но те считат ръмженето за висша форма на общуване. Какво да се прави реализмът на първо място!

AI-то ме остави със смесени впечатления. От една страна, компютърът е много силен в началото. Когато обаче преживеете първите няколко атаки и посвикнетежална му майка - той изпраща малки армии, които вие унищожавате поотделно. Също така не се учи от грешките си компютърът 4 пъти се опита да пробие от една и същата страна на базата ми, с creatures, които не могат да стрелят по въздушни цели, през блокада от летящи слонове. Като цяло, ако сте сравнително опитен играч, ще трябва да играете на Hard или Expert, за да ви стане трудно и интересно.

Мултиплейърът, както сигурно се досещате, е мега-як. Основната причина за това е, че освен "кой е по-добър стратег" ще можете да решите и спора "кой е по-добър в смесването на гени", сиреч, да проверите доколко е способна вашата войска да води бой. Надявам се, че IC скоро ще се поразпространи по залите. Като единствен проблем за това мога да посоча, че създаването на армията е доста времеемък процес и ако трябва да го правя всеки път, когато седна за да поиграя с приятели, ще се отегча.

Недостатъците на играта, макар и малко, ги има. Както знаем обаче, безпогрешна игра няма. На първо място, това са главните герои на кампанията, които поне на мен ми направиха лошо впечатление бяха плоски, непротиворечиви, неконфликтни и еднотипни. Също така, макар и на пръв поглед идеята Rex да събира ДНК поотделно да е оригинална, ще ви стане доста тъпо когато трябва да дебнете околните животинки и да ги гърмите. Далеч по-хитро би било ако просто си ги получавахте след всяко ниво. Освен това има няколко сгради, за които съм сигурен, че през 1937 година ги е нямало (тогава се развива действието, не споменах ли?). Сред тях са противовъздушната кула, футуристичният genetic amplifier, и gyrocopter-ът, който си е класически хеликоптер. Въпреки това, пробивите в реализма не са много и като цяло са направени за добрия баланс.

Понеже не исках предпоследния абзац да е за проблемите на играта, реших да оставя за десерт интерфейса. Освен недомислицата, за която споменах малко по-горе, всичко останало е на ниво. Той си е подреден, като изключим малкия брой сгради в advanced buildings таба, който можеше спокойно да се смеси с другия. Камерата може да се приближава и да се върти, като обаче не ви съветвам да я въртите, тъй като можете да изпаднете в ситуация, в която се изживявате повече като оператор отколкото като генен-инженер-стратег, а не това е идеята. Все пак, ако тотално се загубите, с Backspace можете да върнете всичко в началният му вид...

Както казва повечето английски колеги, bottom line: това е най-оригиналната стратегия от Homeworld насам, а според мен, е и най-добрата оттогава. Impossible Creatures е must-have игра за всеки уважаващ себе си геймър, а за фанатиците на тема стратегии най-доброто заглавие, поне за последните няколко месеца.

Автор: Орлин Ялнъзов

ПЛЮСОВЕ:
- Над 40 000 комбинации
- Задоволителна графика
- Запленяващ гейм-плей
- Мега-як мултиплейър

МИНУСИ:
- Скучни главни герои
- Недоизпипано AI
- Нужда от patch

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.1	Иновация:	9.4
Звук:	8.9	Преиграване:	9.0
Геймплей:	9.5	Авторско Пристрастие:	10

9.2

UNREAL II : THE AWAKENING

ПЪРВИЧНАТА "СИЛА"

ИНФО:
Производител: Legend Entertainment
Разпространител: Infogrames/Atari
Жанр: Action
Други версии: няма

Тази история започва в един отдалечен и слаборазвит спирален клон на Галактиката, където се намира една малка и незначителна жълта звезда. На третата планета от системата на тази звезда се случваха странни неща. Всъщност всичко си беше наред царуваха мир и спокойствие, докато не се появиха странни двуноги същества, претендиращи че са господари на света. Интелигентността им беше толкова ниска, че някои от тях все още смятаха микровълновата фурна за много хитроумно изобретение. Не знам как стана така, но малко след изобретяването на колелото, странните маймуноиди изобретиха геймърската преса и хиперпространствения двигател. Геймърската преса не представляваше кой-знае какъв проблем за интелигентната част от галактическото население, освен за някои плазмо-спектрални форми на живот от планетата Спин IV, които по неведоми пътища се оказваха всяка вечер (точно в осем часа) в мръсната бърлога на няколко космати и немити екземпляра, двукраки представители на същата тази преса, опитващи се да им пробутат някакви тънки димящи цилиндри с убеждението, че това ще ги направи щастливи. Естествено, излишно е да ти обяснявам, че спинковците нямаше как да смучат дима, тъй като нямаха усти. Те и глави нямаха, а да не говорим за ръце, но това е друга тема... Та в крайна сметка, спинковците си тръгваха безкрайно нещастни поради факта, че не можеха да си

смукнат от цилиндрите на щастието, а дивите двукраки маймуняци не помнеха нищо на сутринта.

Но не за тази опасност ти говоря. Свободното използване на хиперпространствени двигатели доведе до неимоверно разпространение на двуногите из цялата Галактика и естествено те побързаха да се обявят за господари на Вселената. Всъщност за коя вселена говоря? Ами да, за Unreal вселената! К'воо? Не е било така ли? Какво ли пък знаеш ти?! Аз се опитвам да те въведа в историята, да те запозная с основните действащи лица, а ти... Как изглежда ли? Вселената ли как изглежда? Ако ти кажа, ще ми повярваш ли? Добрее... Ами тя е една, такава, хубавичка... Захранва се от най-новата версия на Epic-ския Unreal Warfare engine. Оп... Хей, хей, нали се разбрахме само да ме изслушаш и после да решиш дали казвам истината?!

Та значи страшни красоти, страшно нещо! Кеф ти пустинни планети, кеф ти тропически, кеф ти снежни или пък живи такива. А може и да отскочиш до луната на някой газов гигант. Гледката на гиганта, заемащ половината небосвод е потресаваща. Можеш с часове да се разхождаш и да й се наслаждаваш. Създателят явно си е разбирал от работата. Всеки детайл си е на мястото и не стои изкуствено. Тревичките са си истински тревички, небето си е истинско небе, луните са си истински луни, водата е почти като истинска, светкавиците са като истински, звуците са като истински. Пушеци, дъжд, огън... ех, огъня е невероятен пържиш си и се наслаждаваш на огнените езици, обгръщащи жертвата. Да продължавам ли с описанието? Хмм, какво ли може да те убеди? А така, ами жените? Само една жена видях по-отблизо, но за сметка на това иамше голеееми, кръгли очи. Малко простичка ми се видя обаче. За какво ми обяснява по половин час откъде да мина, след като други вариянти няма. Просто няма къде да закъсаш на тия планети. Вървиш докато намериш отворена врата и продължаваш нататък, или пък чакаш синеокото гадже да прояви хакерските си способности и да ти я отвори. Всяко кътче от коя да е планета се обикаля за не повече от половин час, като единственото препятствие са вразите. Точно така, през цялото време няма да се сблъскаш с нито един пъзел или тайно място. Вражеския интелект е на стандартното за сериите ниво, т.е. добро. Арсенала, с който разполагаш за близките срещи от третия вид е стандартния помпа, винтовка, гранатомет, ракетомет (може да стреля по 4 цели наведнъж), огнехвърлачка плюс някои извънземни оръжия, които не се наемам да наименувам. Липсата на загадки и линейността са предпоставки за поредния безмозъчен екшън. "Е к'во лошо има" ще кажеш "питай братчеда, батьо ти Сериозния Сам, дали му е лошо. И той не се слави с високи умствени възможности, ама мачка кат' имперска канонерка". Няма нищо лошо, само да не свършваха толкова бързо нивата. Тъкмо си набрал скорост, развихрил си се един вид и оп... нивото свършии. Разнообразието се изчерпва с две-три места, където ти поверяват няколко бота и трябва да защитаваш даден периметър. След всяко ниво следва дълга интерлюдия, в която ти показват преходите планета-кораб, кораб-планета, както и безмислени разговори с екипажа на кораба уж за да се изгради атмосфера, да се вкара бекграунд. И това се случва между всеки две планети!!! Като вземем впредвид, че нивата са 12 и махнем

времето на интерлюдиите, остават 6 часа екшън с ниска стойност на преиграване т.е. няма да се върнеш да ги играеш отново след като си ги минал. Аз бих предпочел 6 часа да блъскам по арените на Лиандри срещу живи хора, а ти?

И накрая да ти разкрия истината, приятелю: Далтон, Аида и Айзък са далечни наследници на същите ония примати, дето пушеха в бърлогата си заедно със спинковците. В една хубава лятна нощ, няколко стотици години след като излязоха в космоса, прадедите на нашите герои налетяха на колония на Скаар, номадско племе воини, контролиращи половината Галактика. След понесените жестоки загуби се оттеглиха и изградиха империята си в другата половина на Галактиката. Укрепиха се и търсиха оръжие способно да надвие Скаар. Надеждата се появи, когато Далтон откри първия артефакт...

Е, повярва ли ми най-накрая? "Повярвах ти, но само относно техническата част. Като гледам всичките красоти дето си изброил, стабилният енджин и високото качество на левъл-дизайна, тогава да, това си е чиста проба Unreal без никакво съмнение, но тая история дето ми я разправяш ми звучи малко фалшиво" вероятно си мислиш ти. Ами аз я измислих, 'щото нямаше никаква и щеше да се получи суховат материал. Читателовото читателю, както казват римляните. И да има хляб и зрелище за народа, пък каква е била играта не е важно, важното е каква е статията.

Автор: Влади Юлиянов

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.2	Иновация:	2.0
Звук:	8.5	Преиграване:	4.1
Геймплей:	7.0	Авторско Пристрастие:	4.0

6.7

ПЛЮСОВЕ:
- Добър енджин, които ще захранва много бъдещи заглавия.
- Подходяща за прохождащите в жанра млади геймъри.

МИНУСИ:
- Това не е игра, а демо на новия Unreal Engine.
- Голямо разочарование за феновете на поредицата.

RAYMAN 3

НЕАНГАЖИРАЩ СКАЧОК, КОЙТО БИ ДОПАДНАЛ НА ВСЕКИ

ИНФО:

Производител: Ubi Soft
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Jump and Run
Други версии: Xbox, PS2, GC

Парадоксален е факта, че до момента няма игра-издънка от Rayman вселената и все пак, малкия приятел, който контролира всички части на своето тяло без необходимостта от свързочен материал, винаги остава в сянката на Sonic, Mario и част от платформените заглвия, излизащи за конзолата на Sony (PlayStation 2). При PC формата обаче, нещата стоят по коренно различен начин. Всяка новоизлюпила се Rayman игра е добре приета от зажаднелия за жанрово ранообразие компютърен играч и може би това е една от причините той да оцени качествата и наравно с конзолния такъв. Което ще рече, че Rayman 3 отново е мултиплатформена игра, която определно няма да изцеди до крайност новозакупената от теб видео карта, нито пък ще те омае с кой-знае колко иновативни прийоми в механизма си на игра. Както и при старите части обаче, прилепчивия начин на игра и доста хомогенната постройка на нивата ще поглъщат по няколко часа на ден от отруденото ти ежедневие, захванеш ли се с новото заглавие на известния френски издател.

Контролът е почти непроменен спрямо Rayman 2, което означава, че си остава все така лесен за усвояване и употреба. В Rayman 3 на разположение ще имаш пет вида форми, всяка от които с различно предназначение (мощен юмрук, юмрук-кука и т.н.). Тези форми придобиваш, минавайки през специални кутийки, оставяни от погиналите под напора на юначния ти юмрук противници. Схемата на напредване не би те изненадала с нищо ново нивата са разделени на зони, преминаването на които ще ти покаже колко точки са необходими за отключването на бонус игричките, характерни за този тип заглавия, чието разнообразие ме удиви. Докато в Rayman 2 едва не потроших бутоните на Dreamcast джойпада си от постоянното помпане, подобно на пианист изпълняващ произведението на живота си и то само в една единствена мини игричка, в която малко Globox-че трябваше да надбяга дърт пират, бегач на дълги разстояния... В Rayman 3 те очакват около десетина мини забавляния като се започне от импровизирана игра на тенис на корт и стигайки до шутър от първо лице с калпаво управление. Фаворитът ми обаче, бе тази, в която мачкаш животинки (луди, луди жаби) в местност, на която в самата игра срещаш един от многото босове. Нещото, което ще зарадва неопитния играч, е ниското ниво на трудност. Може би отчасти и поради факта, че основните купувачи на творението на Ubi Soft ще са татковците на малчугани от 6 до 12 години, но ти, миналия през стотици изпитания в десетки заглавия играч, би имал трудностти с умирането през по-голямата част на Rayman 3. Аптечки под път и над път ще подържат доброто здраве на управляваното от теб животинче, а трудността и разнообразието на загадките едва ли ще те принудят да треснеш собсвения си джойпад в близката стена. Джойпад ли споменах? Почти е задължително да се сдобиеш с такъв, за да усетиш скачащия по монитора симпатяга под твой контрол. Просто не ми се мисли иначе, колко усилия би ти струвало минаването на нивцето в което Rayman обяздва едната си обувка, с която гони другата…

Както споменах, графиката не би те накарала да изречеш характерната за визуалното излъчване на заглавия като Splinter Cell или Unreal 2 първа думичка "Wow". Rayman 3 използва графичния engine познат ти от втора серия, който е доразкрасен и максимално изцеден от Ubi Soft. Светлиниите ефекти са с добро, над средното ниво качество и са основния елемент, който различава новите приключения на Реймънчо от предишните му, поне що се отнася до вузиалната част. Самият герой е вече доста позакръглен и не ще ти напомня за ръбестото човече от PC и Nintendo 64 версиите на Rayman 2. За съжаление, повечето от останалите гадинки страдат от синдрома на теслата, което от своя страна пък води до леко загрозяване на иначе доста пъстрата и разнообразна околна среда. На конфигурация: 1.8 Ghz Athlon Palomino, 256 DDR Ram и GeForce 3 128 DDR MB, Реймън не спря да тича с над 60 кадъра за секунда и то без капка понижаване, а това ме навежда на мисълта, че и ти, с по-слабата машина, би подкарал Rayman 3 без особенни проблеми.

Звуковото офромление е точно такова, каквото тярбва да бъде в игра от този тип. Музикалните парчета, макар и нямащи култовото звучене на тези от Sonic и Mario поредиците, са в пълен синхрон със заобикалящата те среда. Като човек, опитал четири от петте версии на Rayman 2 със сигурност ще вметна нещо, което вероятно не знаеш за озвучаването на героите във

второто приключение на Реймън. Във вариантите за PC, DC и Nin64 героите бръщолевеха на езика използван от племе, населяващо остров Тимбукту. Членоразделната реч обаче, си беше доста оригинален похват за озвучаване от страна на "юбисофтците". При вариантите писани за семейство плейстейшънови обаче, Реймън и компания бяха изучили английския и то доста добре. В Rayman 3 отново шекспировата реч ще погали твоите сетива, но този път произнасяна още по-професионално (определно уроците по английски са продължили). Реймън не говори много, но когато го прави, гласчето му пасва съвършенно добре с уникалната му външност, същото се отнася и за останалите герои.

Rayman 3 вероятно няма да получи никаква награда, в която и да е категория на геймърските оскари! Претенциозният конзолен играч би обвинил французите в прекалено минорната разлика между последните версии на Rayman 2 (DC, PS2) и новата игра. Но ти, който се забавляваш предимно пред платформата, на която не игрите са основното предназначение трябва да имаш Rayman 3, защото то е неангажиращо и приятно за игра заглавие, в което дефакто няма слаби места. Същото за съжаление обаче, може да се каже и за наистина запомнящите се моменти…

Автор: Ивайло Коралски

РЕЙТИНГ:

Графика:	8,9	Иновация:	3,0
Звук:	8,5	Преиграване:	9,1
Геймплей:	8,2	Авторско Пристрастие:	9,0

8,6

ПЛЮСОВЕ:

- Rayman се завръща!
- Неангажиращо и приятно за игра заглавие
- Много мини игри

МИНУСИ:

- Минорна разлика с Rayman 2
- Прекалено лесен геймплей

FREELANCER

ПРИКЛЮЧЕНИЕ В КОСМОСА

ИНФО:
Производител: Digital Anvil
Разпространител: Microsoft
Жанр: Space RPG
Други версии: няма

Започвам с едно признание. Никога досега не съм играл космически симулатор (освен Descent III, но той е по-скоро шутър). Като се замисля обаче, Freelancer също е трудно да бъде наречена симулатор. Първо - защото битките са в почти аркаден стил. Помните ли онези двуизмерни игри по аркадните зали, където корабчето ти върви само напред и трябваше просто да го мърдаш наляво-надясно и да натискаш стрелбата. Е, и тук е същото с разликата, че враговете те нападат от поне десет посоки. И второ - физическият модел няма почти нищо общо с реалността. Примерно спираш двигателя и корабчето ти сковава на място, или пък при постоянна тяга се движи с равномерна скорост, като би трябвало да ускорява. Самия космос също е мнго далече от реалността. Тъмнината на междупланетното пространство е заменена с една пълноцветна вселена, изградена от зашеметяващи свтлинни ефекти. Небесната механика също е захвърлена на боклука. Космическите обекти са статични и като заковани с чук. Създават впечатлението само за декор, а не за истински космически обекти. Планети, астероидни полета, облаци леден прах, метални отпадъци, космически станции, всичко е неподвижно със съвсем малки изключения (например някой камък, ако го ударите с кораба си). Друго несъответствие което забелязах, е че ако сте в орбита около някоя планета, можете да наблюдавате съседните планети с невъоръжено око, въпреки че би трябвало да са толкова далеч, че да не се виждат.

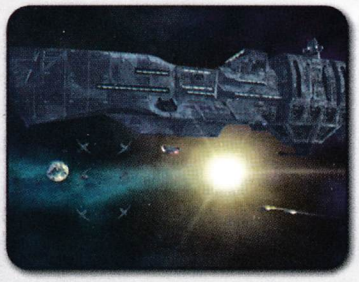
Но спирам дотук като отбелязвам, че това горното не бяха критики, или по-скоро не са в ущърб на играта, ако не гледаме на нея като космическия симулатор, който трябва да ни покаже какво е да пътуваш в космоса. За да се направи такъв, вероятно изчисленията ще са толкова големи, че няма да има компютър, който да го подкара. Просто играта ни предлага една собствена и уникална вселена, толкова невъобразимо огромна и с толкова много възможни действия от страна на играча, че не знам как се е събрала на един диск.

Не съм споменал, че Freelancer е втора част от поредица. В първата, Starlancer, събитията са се развивали в родната ни Слънчева система, а ябълката на раздора е била самата тя. Двете враждуващи сили са били Източната коалиция (бившия комунистически блок) и Западния алианс (Сащ, Япония, Германия, Англия, Франция). В крайна сметка се стига до победа на братушките и заплашените от унищожение западняци побягват панически. След което строят пет огромни кораба, с които да колонизират Сириус, като четири от тях достигат целта си. 800 години по-късно наследниците на колонистите населяват почти целия сектор Сириус. Той се състои от около 40 звездни системи с окололо стотина

тераформирани планети, неизброими орбитални станции , изседователски, търговски и рудодобивни бази. Цялото това огромно пространство ни е предоставено за изследване, както намерим за добре.

Въпреки наличието на прекрасна скриптирана сюжетна линия, по-голямата част от времето си ще прекарате на свободна практика като ловец на глави, търговец или пират в зависимост от желанията ви. Необходимостта да изпълнявате

сюжетните мисии е само до толкова, колкото да получите кодовете за достъп до други системи или да качите нива, за да може да се ползвате от по-съвършени кораби, по-силни оръжия, по-яки брони и т.н. Пътуването и навигацията в един такъв огромен свят би бил проблем, но той е решен от Digital Anvil много елегантно. Разстоянията в рамките на една слънчева система са огромни и ако разчитате само на двигателите си, колкото и мощни да са те, се изминават много бавно. Примерно пътя между две планети на разстояние 75к една от друга го изминах за 5 минути, а това е сравнително късо разстояние. За да се предотврати това мудно пътуване, по-важните точки във всяка система са свързани със съоръжения, които аз наричам ускорителни пръстени. Те се поставят в една редица на равномерни разстояния между две точки и подават допълнителна тяга на превозните средства, които се скачват с тях.



Тази тяга стига за достигане до следващия пръстен, който те прихваща и ускорява на свой ред. Цялата процедура е много красива за гледане и е направена в реално време, т.е. не те телепортират изкуствено като ти показват само анимация. Доста пирати правят засади на пръстените и неприятно от фаза на ускорение, преминаваш във фаза на битка с гадовете. Та думата ми беше за ускорението. Гореспоменатото разстояние го изминавам с помощта на пръстените за 40 секунди или над 7 пъти по-бързо. Пътуването между две звезди става през нещо като малки черни дупки и е почти мигновенно, независимо дали разстоянието между звездите е 10 или 1000 светлинни години. Навигацията по време на мисия е проста. Точката, където трябва да отидете, е отбелязана с виолетов ромб и просто не можете да я объркате. Какво става обаче, ако приключите някоя мисия по средата на прашен облак и не виждате никакъв ориентир? Тогава на помощ идва навигационната карта. Тя се извиква с F6 или съответния бутон в горния десен ъгъл на интерфейса. На нея ще видите всички места, които сте посетили. За да си маркирате пътя до някое от тях, щракате с левия бутон върху него и от появилото се контексно меню избирате "Set best path". Така пътя се маркира по същия начин, както и по време на мисия. Въобще интерфейса е елементарен за заучаване, а това води до по пълно задълбочаване в самия начин на игра.

Като споменах интерфейс трябва да предупредя хардкор маняците на този тип игри, че джойстика е изхвърлен от употреба и целия контрол е поверен на мишката и клавиатурата. В режим на Mouse flight, който се включва с натискане на интервала, кораба следва траекторията описана от движението на мишката, а самия курсор служи за прицелване. Най-горния ред бутони от интерфейса отговаря на функционалните клавиши от F2 до F9. Най-често използвания от тях е F3. Чрез него се скачвате с маркирания обект, кацате на някоя планета, активирате ускорителните пръстени и започвате хиперпространствените скокове. Долу вдясно е техническия панел. Чрез него много лесно поправяте кораба, възобновявате щита му или активирате и деактивирате някое оръжие. Останалите функции оставям сами да разберете.

Остана да доизясним геополитическата и търговската обстановка в сектор Сириус. От четирите заселнически кораба, достигнали Сириус, произлизат четирите рода, владеещи по-голямата част от сектора. Играта започва от територията на Liberty, наследници на САЩ, намираща се в централната част. Териториите около тях се владеят от родовете Bretonia (англичани), Rheinland (германци) и Kusari (японци). Част от системите не са владение на нито един от родовете и са добро убежище за бегълци, престъпници и хакери. Репутацията ви непрекъснато се мени в зависимост от действията. Ако изпълнявате поръчки на ловците на глави, веднага си навличате гнева на всички престъпници с обявена награда за главата им и те ще стрелят на месо когато ви видят, а ако се съюзите с пирати и започнете да ограбвате търговски кораби, рискувате всеки срещнат полицейски патрул да е последната ви спирка. Например в началото флота на Liberty е приятелски настроен, но след Определени събития става един от най-трудните врагове.

Търговията също е начин да си докарвате мирно и честно допълнителни пари. На всяка обитаема планета или космическа станция, която не е в списъка на враговете ви, освен че можете да купувате обурудване за кораба си или да потърсите работа, можете да търгувате и с продоволствени стоки. Тактиката е да купувате евтино и да продавате скъпо (хех, че кой не го знае :)). На пустинни планети например, търсенето на вода е голямо и затова е скъпа, тогава натоварвате кораба от място с изобилна и евтина вода и препродавате с тройна надценка...

За мултиплеъра мога да кажа, че почти не се различава от сингъла. Премахнати са само сюжетните мисии и до 128 играчи могат да се включат в нещо като масивна онлайн игра, да се съюзяват или да воюват въобще да правят същите неща като в сингълга, но вместо с NPC, да контактуват с живи хора. Можете да се разберете да се срещнете в бара на планетата X за по бира, или да нападнете някой янки, за да му покажете, че не напразно българите са използвали първи самолетите за военни цели.

Като заключение мога да ви кажа: Изиграйте тази игра дори и да не сте много запознати с жанра. Тя е направена така, че всеки да може спокойно да се вживее във вселената, да си изгради имидж пред нея, да се движи свободно и да прави каквото си иска. Така неусетно ще прекарате десетки забавни часове пред компютъра си.

Автор: Влади Юлиянов

ПЛЮСОВЕ:

- Огромна нелинейна вселена, в която можете винаги да се върнете, където сте били.
- Поглъщащ геймплей.
- Интересни идеи.

МИНУСИ:

- Еднообразни мисии.
- Липсват битки в атмосферата на планетите.
- Ръчното кацане и скачване също липсва.

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.0	Иновация:	8.3
Звук:	8.9	Преиграване:	9.0
Геймплей:	9.0	Авторско Пристрастие:	8.0

8.8

GTA : VICE CITY

ИМАЛО ЕДНО ВРЕМЕ В АМЕРИКА...

ИНФО:
Производител: Rockstar North
Разпространител: Rockstar Games
Жанр: Action
Други версии: PC

Един драскач твърдеше неотдавна в едно старичко preview за OGM (gamersbg.com), че в продължението на култовата GTA3, тънката интрига ще се върти около някакъв лежерен тип по хавайка, сини дънки и с леко мафиотско шкембенце, който от малък се е тръшкал как да се издигне по мафиотската стълба на успеха. Така си е, братя и сестри геймъри! При това не само този

италиански джентълмен ще се поразвява на воля из градче, двойно по-голямо от Liberty City, но и ви очаква геймплей в продължение на 60 или дори на 80-90 часа (при положение, че сте палавници и шушумиги и си падате по нестандартните изпълнения като автора на тази статия). В новото творение на Rockstar, свободата на действие, така добре позната ни от GTA3, е издигната до слободия, и то така, както всеки я разбира. Веднага един красноречив пример. За какво според вас служат перките на частните хеликоптери? Всеки вероятно има различни отговори, но аз ви предлагам едно забавно решение: с тях особено живописно се кълцат невинни минувачи или почти виновни бандити. Вие сигурно вече сами ще се досетите за какво се ползват стикът за голф и отверката.... Определено не за чистене на ушна кал! Сега ви казвам едно сърдечно "добре дошли" във V.C., въоръжете се и избягвайте тъмните ъгли и уличките без изход!

Vice City Градът на Порока, е разположен на два големи острова със сходна форма, които пък се намират сред няколко значително по-малки. Това разположение благоприятства развитието на водния транспорт мощни моторни лодки, не чак толкова мощни такива, че дори и гумени лодки. В стоманената прегръдка на приветливия и слънчев мегаполис, подслон са намерили разни обикновени неудачници, разни обикновени психота и откачалки, разни обикновени банди, бандити и тарикати, разни обикновени продуценти на филми (особено на софт-порно), разни обикновени туристи, отпускари и нехранимайковци, разни обикновени фрашкани с мангизи типове, но скрърндзливи като чичо Скрудж... Като вземем предвид разнообразието на всички тези добри и лоши момчета ни светва, че тази градска джунгла е великолепно местенце за всякакъв мафиотски алъш-вериш, кокошкарско "тука има, тука нема" и високомерно "Ама моля ви се, аз не съм корумпиран, това са долни инсинуации!". След цялата тази весела пъстрота на характери и далавери се подвизава и нашият човек. Tommy Vercetti е италиански мафиот от отдела за поръчки и връзки с обществеността. След 15 годинки на топло, фамилията смята, че Tommy е привикнал към топлината на килията и решава да го изпрати да оперира на юг във Vice City. Всъщност нашето момче не е пропяло нищо, но вече е изпаднало от списъка с най-доверените лица на Sonny Forelli. В мегаполиса Tommy Vercetti, подкокоросван от боса си, се сдушва с мазния адвокат Ken Rosenberg и започва да върти далаверки с дрога и "гущерчета". Всяко нещо си има край, а ако е нещо хубаво, краят идва доста рано за

облажващите се от него. Далаверата се оказва капан - и наркотика, и парите потъват в нечий бездънен джоб. В този неприятен момент на Tommy му става доста по-топло от панделата под гуменките му започва да пари и не се иска кой знае какъв акъл да усети, че вече трябва да внимава в картинката и да се бори не само за своя мизерен живот, но и за бляскава кариера в местната йерархия на чичко-паричковците. Това е началната история на играта, при това поднесена в духа на 80-те години, които явно са били романтични за мафиотите. Веднага се забелязва, че Rockstar са се вдъхновявали от най-култовите мафиотски ленти. Този път, за разлика от GTA3, дори са се смилили да почерпят главния герой с ментовки, сиропи за кашлица и дъвки с витамин С, защото Tommy Vercetti говори! А как само говори! Момчето ни се озвучава от Ray Liotta, познат ни от Goodfellas, така че ако мафиотът ви внезапно проговори мазни мафиотски слова, "повредата" не е във вашето TV. Нека обобщим за историята във Vice City, че нещо май се поотплеснах. Накратко, чака ви симпатична история, изпъстрена с интересни моменти, обрати на съдбата и т.н., в която яко се преплитат теми, неподходящи за непълнолетни геймъри. В същото време и вие можете да промените хода на действието, а и може да си щъкате на воля из града, да шатката обири, да купонясвате по нощни клубове и стриптийз барове. Мен например, въобще не ме бръсне превъртането на играта, а си я разцъквам както аз си знам.

Геймплеят е доста живописен. Е, отсега ще отбележа, че като контрол над героя, GTA:Vice City не може да се сравнява с грандове като Devil May Cry или Metal Gear Solid: Sons of Liberty, но акцентът при нея не е в техничарския екшън, а в забавния екшън с подръчни средства. Премахната е камерата тип "птичи поглед", обаче тази игра, според мен, се играе най-добре от трето лице и поглед отзад (?!?! бел.ред.), така че не се тръшкайте заради това.

По-важното е, че мисиите са грамаден брой, по-дълги, по-раздвижени, по-забавни и по-добре пасват на цялата история. Нашият човек вече отваря врати и след кратко зареждане на играта от около 5 10 секунди, Tommy Vercetti вече е в съответното помещение: стриптийз клуб, денс клуб, апартамент, хотел, студио... Някои мисии са "вътрешни" извършват се в сгради, някои са комбинирани и т.н. Доста любопитно е решен въпросът със Save-а трупате пари и закупувате недвижима собственост, която ви служи като база сейввате си и си съхранявате колите (някои къщурки са с повече от едно място за паркиране). Първото чудо на модерното строителство, с което се сдобивате по този начин, е едно именийце, а с течение на играта ще си купувате все по-мощни и шикозни къщурки, а пред някои от тях вместо "две липи отпред" ще има площадка за скромни хеликоптерчета. Това, изсмукано от моята дъвка сравнение, ме навява на мисълта, че е крайно време да запозная любезните ни читатели с камарата от превозни средства и оръжия, в които може да се изтипоса и с които може да се накичи нашият човек.

Списъкът на превозните средства е много дълъг включва се почти всичко сравнително добре изглеждащо от средата на 80-те. Далеч по-интересно е да ви кажа, че към тях са добавени мотори, моторни лодки, хеликоптери и частни самолетчета. При това си личи, че пичовете и пичките от Rockstar (свалям им шапка-олигофренка) не са ги цопнали само за разнообразие. Подкарването на подобни возила е доста приятно и изпипано, а специално за всички вариации на две гуми из целия град, има разпръснати рампи и баири, така че всеки, който си въобрази, че е Dave Mirra (колеги, така ли се пишеше името на тоя фен?

б.а.), може да се пробва с въздушни финтове и акробатики.

Като буден и неспокоен дух, мен повече ме развълнува купът от оръжия. В GTA:Vice City оръжията са разделени на категории, като нашето момче може да носи по едно оръжийце от клас. А чувалът със смъртоносните изненади би зарадвал всеки, че дори и баба му. Започваме от обикновения бокс, минаваме през бухалката, стика за голф, вездесъщата отверка, ножа, приятелски настроения сатър, мачете, самурайски меч, сълзотворен газ, "Молотовки", гранати, Colt 45, Colt Python, Uzi, MP5, Ruger, minigun, няколко shotgun-чета, PSG-1 ("What's the situation, Snake?" бел.Hideo Kojima), и една пушка за млади снайперисти. А споменах ли моите най-добри приятели резачката и чукът? Може и да съм изпуснал нещо,но просто много ютии бе, хора! Като техничар, аз си падам по снайпера: значи, чакалееш някого с пушката, пичът минава нейде в далечината със своята лимузина и ти ФРАС! през джама на возилото. И това ако не е куул, здраве му кажи! Друг, далеч по-миролюбив номер, е да му пратиш олово в някоя от гумите. Е, миролюбиво, ама не и ако пичът се нахака в камион или пропадне от голяма височина. Дотук добре, сега ще споделя и последното нещо, което ме впечатли във връзка с геймплея AI-то на жителите на града буди солидна доза уважение. В GTA:Vice City може да присъствате на сърцераздирателни сцени: типове от враждуващи банди се подпуцват, ченгета преследват бандюги (ако ступате бандюгата, получавате 50$ кеш от полицията!) и т.н. Толкова по отношение на геймплея. По-тънките моменти като например зарибяване на проститутка и обир на магазини (само не посягайте на оръжейния магазинерът там не е на кеф да раздава пари!!), ще си ги налучкате сами. Още няколко приказки за нашия човек: не знам дали мрази водата или има някаква алергия, но този тип просто не може да плува! За сметка на това Tommy Vercetti има различни дрешки и на по-късен етап от играта можете да го повивате с доста разнообразни костюми. На мен лично най-много ми допада наивистичната му хавайска ризка, придружена с кецовете и дънките.

Музика и звуци: във Vice City вашият изтънчен музикален слух ще бъде приятно погъделичкан от повече от 110 парчета!! При това разнообразието по радио-станциите е много респект-иращо. От всеки за всеки за - любителите на рока и по-тежките звуци Judas Priest, Megadeth, Ozzy Osbourne, Anthrax, Iron Maiden ("2 Minutes To Midnight"), Slayer ("Raining Blood")и т.н. В същото време си личи, че в средата на 80-те черната музика е във възход: Run D.M.C. ("Rock Box"), Grandmaster Flash and the Furious Five ("The Message"), Kurtis Blow, 2 Live Crew, Whodini... Колебая се къде да сложа Michael Jackson ("Billie Jean", "Wanna Be Startin' Somethin'"), защото по онова време той беше почти черен. Все пак най-добрите му парчета датират точно от тези времена. И още: Bryan Adams, Lionel Richie, INXS, Tears for Fears, Blondie, Kate Bush, Kim Wilde… Като се замисля, само мен и Павароти ни няма там! За озвучаването на най-изтъкнатите персонажи също могат да се излеят само

похвални слова.

Чак сега ми светва защо все още не съм написал нищичко за графиката на играта. Това не е нейната най-силна страна. Да си го кажем направо: в даден момент на екрана се появяват толкова много обекти, част от които толкова внушителни, че фреймовете намаляват значително. Не, че оправдавам Rockstar, но при такъв гигантски и грандиозен мегаполис, PS2-ката няма как да не се позадъхва малко. Забелязва се приятна промяна в анимациите и моделите на героите, в моделите на колите, но като цяло GTA:Vice City не е най-добре изглеждащата в графично отношение игра за конзолата на Sony.

Колкото и да ми е неприятно, вече удари часът на заключителния коментар. Мхъм, какво да ви кажа? Просто почти no comment! Ако всичко написано дотук не ви е убедило, че всеки горд притежател на PS2 трябва да стане и горд собственик на GTA:Vice City, то значи моята сила не е в писането на статии за игри.

Автор: Боян Боянов

NeoGAME

ПЛЮСОВЕ:

- Грамадна, необятна игра.
- Пълна свобода на действие.
- Ултра-фенска музика.

МИНУСИ:

- Интерактивността се свежда до разпарчетосването на коли.
- Странна система за прицелване.

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.4	Иновация:	8.6
Звук:	9.8	Преиграване:	9.5
Геймплей:	9.8	Авторско Пристрастие:	9.5

9.8

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

ИНФО:
Производител: K2
Разпространител: Activision
Жанр: Stealth Action
Други версии: няма

НЯМА РАБОТА, ЗА КОЯТО ДА НЕ МОЖЕ ДА СЕ ИЗПОЛЗВА НИНДЖА

Когато през 1998 година излезе Tenchu: Stealth Assassins, повечето геймърски спецове зацъкаха с езици и започнаха да величаят това чудо на чудесата. Играта бе симулатор, ама не какъв да е, а нинджа симулатор, при това много умело направен. Геймплеят бе маниашки, мисиите бяха разнообразни, а босовете

гърчеха яко. Все пак на преден план бе самата атмосфера: средновековна, феодална Япония, с прекрасните природни красоти и живописна музика; страхливи и алчни даймьо (феодалите); опасни банди от нехранимайковци; смели, но не особено умни самураи; полуглухи стражи и дяволити нинджи. И още: пирати, култисти, дива фауна вълци, мечки и прочее, а в градовете бачкатори, зачервени пияндета и кръшни, засукани гейши. За съжаление, Tenchu остана в сянката на Metal Gear Solid, която излезе по-късно през 1998 година. И двете игри се въртяха около шпионажа и stealth kills, но просто бяха замесени с различно (оризово) брашно.

По-късно, с излизането на Tenchu: Birth of the Assassins, към юначните нинджи (Rikimaru и Ayame) Activision добавиха един нахакан младок (Tatsumaru), който чупеше гръбнаци с голи ръце и крака. Втората игра имаше и различни превъртания, в зависимост с кой убиец се минаваше и с това на практика се изчерпваха похвалите към нея. Тя бе превърната от оригинален нинджа-симулатор в подобие на аркаден екшън и бе значително по-слаба от първата част. Светкавичните ненадейни убийства започнаха да отстъпват на смешни изпълнения от рода на "нинджа се бие в пряк двубой срещу трима самурая и ги накълцва през броните".

Вероятно под угрозата да бъдат пронизани от истински нинджа-остриета, мозъците от Activision решиха да доближат третата Tenchu максимално до незабравимия хит от 1998 година. Нещо повече те заформиха славна дружина с бивши програмисти и художници на Squaresoft, SNK и Capcom (K2). Заветната цел на отбора завръщане към геймплея и атмосферата на уникалната първа игра от поредицата.

С гордост мога да заявя, че Tenchu: Wrath of Heaven комбинира в себе си най-добрите елементи на първите две части и успява да се превърне от не чак ултра-добро заглавие в класна игрица, поради което е препоръчително да краси игротеката на всеки PlayStation 2 маниак. Забравете за съмненията, почесванията и бъркането в носа на всички, писали превюта за играта ама била планирана за PS1, ама графиката й била калпава, ама героите се движели като насмукани съветски колхозници... Няма такова нещо! Макар и леко отстъпваща на MGS2, Tenchu 3 ни най-малко не разочарова.

Действието в третата игра от поредицата се развива година след събитията от първата (второто Tenchu бе prequel). В нея, някъде около 1570 година в Япония, един коварен злодей Lord Mei-oh, се опитваше да завладее страната, разкъсвана от феодални междуособици, с помощта на армия от адски изчадия. Напътствани от мъдрия Lord Gohda, двама нинджа бойци Rikimaru и Ayame, трябваше да видят сметката на злосторника, а междувременно да извършат и няколко по-маловажни добринки, от типа на спасяване на град от пирати, разбиване на зловещ култ, свързан с демонични сили и т.н. В края на играта Ayame успява да избяга от срутващата се подземна база на Lord Mei-oh, но Rikimaru остава вътре под обстрел от срутващи се камънаци.

В Tenchu 3 отново засичаме нинджа-майстора, който си е жив и здрав благодарение на магически портал на времето. Rikimaru е овладял до съвършенство изкуството "да използваш своята сянка" и се завръща в реалния свят, за да предотврати повторното надигане на злодея Lord Mei-oh, който заформя комбина с един не по-малко гаден и зъл магьосник на име Tenrai. Целта на мага е да използва феодалните търкания и да се добере до могъщ меч, който може да го дари с невероятна ultra-super-hyper-mega-turbo сила. Срещу лошите се изправя нашата нинджа дружинка: Rikimaru и Ayame, които с прерязването на хорски вратове и изтърбушването на злодейски шкембета имат благородната задача да спасят света. Всеки от нинджа-героите минава през свои собствени мисии, а след като катурнете играта и с двамата, ще можете да се насладите на минаването й с още един персонаж Tesshu, който е истински веселяк: през деня помага на хората да се преборят със смъртта (доктор е), а нощно време улеснява пренасянето им в отвъдното като наемен убиец.

Цялата история ще се разкрие пред вас с цялата си красота след като превъртите играта и с тримата герои.

Основните елементи на геймплея са не само запазени в третото Tenchu, но и доразвити към по-добро. Първоначално си избирате един от героите и минавате неговите мисии, като преди всяка от тях от един нинджа-рафт си избирате предметите, които ще ползвате в новото ниво. Изгледът е от трето лице, камерата е автоматична, но можете и сами да си я въртите, а акцентът в геймплея пада върху stealth-промъкването и stealth kills на враговете ви, които умения се оценяват след всяка мисия. Например, всяко трупясване на злодей чрез stealth kill се възнаграждава с 20 точки, а всяко убийство чрез ръкопашен брой се оценява с мизерните 5 точки. Ако сте били неуловим и невидим като вятъра през цялата мисия, получвате 450 точки за stealth, ако ви зърнат веднъж от тези идеални 450 губите150 точки, а всяко следващо зърване ще ви отнема по още 30. Не се нахвърляйте върху невинни, не защото не е кеф да избиваш всичко живо, ами защото и вие си имате морален кодекс, който ви удря в точките по минус 50 на убит невинен калпак. Чрез това точкуване си проличава какъв тип сте master ninja или посерко.

Stealth kill метода ви носи и нещо по-апетитно от голите точки на десет такива убийства в едно ниво получавате ново умение! С един герой можете да се доберете до 9 умения, които са традиционни за нинджуцу и поради това уникални! Така например можете да се закрепите за някой дървен таван и да изненадате някой минаващ отдолу нещастник, да правите нинджа-магии (hell yeah!) и т.н. За съжаление, най-любимата ми техника е доста неефективна симулирам пред някой гадняр, че се порвам, после той проявява зловредно любопитство и наближава "трупа" ми, аз скоквам и разрязвам него. На теория добре, ама на практика няма чак толкова отчаян от живота пич, който да ме доближи на нужното разстояние!

Подобно на другите action-stealth игри, тук вашият герой също си има мерачка за кръвта. Различно от тях обаче, в Tenchu 3 има и Kuji Meter и Ki Meter. Първият отброява светкавичните убийства на човека ви, а вторият ви показва доколко сте невидим за вашите врагове. Значително подобрение спрямо предходните игри от поредицата се забелязва в ръкопашния бой вашите хора вече са способни на повече техники, парирания и отбягвания, а могат и да прихванат някой и да млатят само него до пукване. Що се отнася до противниците, те са кьорави като кърти́ци, но слухари като зайци можете лесно да им избягате от погледа, но застават нащрек и при измяукването на улична писана. В близък бой са истинска напаст нападат задружно, парират, контраатакуват, така че ползването на stealth kills е доста наложително, особено в по-късните нива!

В Tenchu 3 има и едно нещо, което е много по-зарибяващо от минаването на мисиите. Това не е опцията за направата на карти и свои мини-мисии от миналите игри, а готин мултиплейър за двама нинджи, копеуе! В "мултито" можете да грабнете някой от 16-те главореза на разположение и да се пуснете в забавен deathmatch или cooperative mode. Трябва да ви кажа, че никак, ама хич, ама изобщо не усетих липсата на map editor-а!

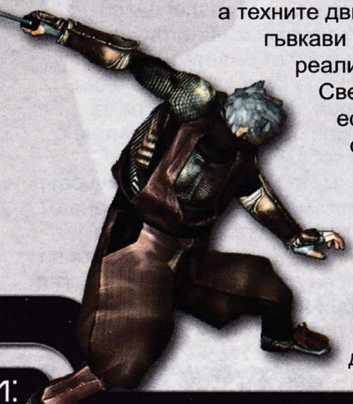
Графиката не е на някакво изключително ниво, но си личи, че нинджите са напомпани със солидна доза полигони, което ги прави доста живописни, а техните движения гъвкави и реалистични. Светлинните ефекти също са на прилично равнище, а капризите на времето са изобразени графически добре: сняг, дъждец, ветрец, горската зеленина на лятото, ослепителната зимна белота... Абе, има си доста красиви местенца, които да ви грабват очите (и цайсите). Колкото до кътсцените, такива има под път и над път, хубавото е, че са сравнително добре направени.

Като всяка добра stealth-игра, Tenchu 3 залага повече на звуковите ефекти, отколкото на някаква гръмка музика. Природните звуци много майсторски се

смесват със звука от вашите стъпки, разговорите на враговете (някои от които са много забавни), подрънкването на оръжия и т.н. На второ място, не отписвайте музиката!! Тя също спомага за удавянето във феодалната японска атмосфера, главно чрез омайни и традиционни японски мелодии. Озвучаването на персонажите е на прилично ниво, макар и да не достига височината на MGS2.

Крайната ми оценка ме навява на мисълта, че още след малко трябва да си пусна пак играта. С три героя на разположение, всеки с различни мисии и няколко различни превъртания, игра за двама и много допълнителни екстри, Tenchu: Wrath of Heaven се препоръчва горещо на всички stealth и нинджа-маниаци, при това от най-опитните в бранша ей на, ако трябва, питайте батко ви Solid Snake, който се спотайва нейде из Щатите.

Автор: Боян Боянов



ПЛЮСОВЕ:

- Нов герой.
- Завръщане към оригинала.
- Специфични нинджуцу умения и нинджа-магии.
- Мултиплейър за двама нинджомани.

МИНУСИ:

- Графиката можеше да е по-добра.
- Не си заслужаваше чакането.

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.5	Иновация:	8.2
Звук:	8.5	Преиграване:	8.5
Геймплей:	8.7	Авторско Пристрастие:	9.0

8.5

TIMESPLITTERS 2

ПУЦНИ МЕ ТУК, ГРЪМНИ МЕ ТАМ!

ИНФО:
Производител: Free Radical Design
Разпространител: Eidos Interactive
Жанр: FPS
Други версии: Xbox, GameCube

TimeSplitters 2 не е обикновено продължение на хубавата пуцалка от първо лице TimeSplitters. Втората игра е точно два пъти по-добра, което автоматично я прави най-добрия шутър за PS2. Но не само това - TimeSplitters 2 може тотално да зариби дори геймъри, които и хабер си нямат от игрите от този жанр, какъвто бях и аз. Едва тогава ми светна, защо всички препоръчват това шутърче на ВСЕКИ собственик на PlayStation 2, а не само на волните стрелци. Наистина свалям шапка (дори и перука бих свалил, ако имах такава) пред създателите на всяка геймка, която би ме откъснала за повече от два дни от моята "първа специалност" биткаджийските игри. Въпреки че добрата футболна и славна Великобритания не е прочута с някаква особена кухня, момчетата от Free Radical и "старите пушки" от Eidos успяват да ни поднесат невероятно сочна и апетитна игра. На нас тя ни идва добре, но за конкуриращите я шутъри TimeSplitters 2 се оказва прекалено голяма хапка.

Най-големите достойнства на играта са очеизваждащата графика, голямата тълпа от живописни стрелци и неотразимият, забавен геймплей. Все пак ние ще започнем от едно нещо, което традиционно куца и залита при игрите от този жанр историята. За да спестя малко място, ето я накратко: извънземни гадняри връхлитат Земята, като тънко се опитват да си я присвоят докато пътуват напред-назад във времето с помощта на набор от кристалчета. Узурпират ли всички кристали край с нашата мила планета! Хората обаче, понеже сме си пичове, веднага пращаме отряд, който да пресече пъкления план на пришълците. Действието се разгръща в девет нива от различни епохи, всяка със своите изчадия и своя герой, с който играете от първо лице. Кой е героят ви има голямо значение, понеже майсторлъкът на стрелците се определя от три показателя точност, издръжливост и гъвкавост. Обикновено героите са добри в един показател, а слаби в друг. Бързаците разполагат с доста голяма маневреност, но малко издръжливост; напомпаните с много издръжливост пък са изключително бавни и т.н. Пример за първото е една чевръста маймунка, а за второто каменният голем (има и такива пуцалкаджии). Разнообразието при героите е изключително голямо общият им брой е малко над 100, но, разбира се, в началото повечето са скрити. Самите герои са доста забавно нарисувани, не във вездесъщия anime-стил, а в някакъв не по-малко маниашки, който заимства и от японската манга, и от американските комикси за супермени и суперменки.

Как да си увеличавате броя на стрелците, от които можете да избирате? Първият начин е да преминете през историята (Story Mode), а по-забавният начин е да се пуснете в уникалните мини-

игри от менютата Arcade и Challenge. Аркадните мини-игрици са разделени в две категории Arcade League и Arcade Custom. Аркадната лига се състои от три лиги първата е за аматьори, втората е за напреднали, а третата е предизвикателство към баш-майсторите. Всяка лига се състои от по 5 раздела, всеки с по три мини-игри. Всяка следваща мини-игра се изкарва като с резултата си на предната се доберете до бронзова купа, до сребърна или до златна. Най-големите маниаци понякога успяват да грабнат и платинени купи. Минаването на последната мини-игра от една лига, отключва първите три игрици от следващата лига. Без headshot ще си призная, че точно тези мини-игри ще са ви най-забавната част от цялата игра с припечелването на купи изкарвате един чувал нови герои, нови видове игра за мултиплейър или за единично налагане с ботове, разни забавни тайни и други изненади. А самите мини-игри са шедьовър на геймърския хумор и геймплей в една от тях играете с китайски готвач (картата представлява неговия ресторант), който по погрешка решава да пържи в тиган някакви калмароподобни извънземни. Ето защо единственото оръжие в тази мини-игра е горелката, с която обаче разполагат и "калмарите". В друга мини-игра играете с мафиотски бос, нападан на тълпи от патета със shotgun-и. Луда работа, луда игра и много забавна при това!

При Arcade Custom-режима си спретвате пуцалка според вкуса тип игра, раздел оръжия (конвенционални, автоматични, футуристични и много други), нагласяте си времето, необходимия брой точки или kills за всяка победа и т.н. Тук можете да се пуснете с още три ваши аверчета на разделен на четири екран кефът е убийствен! След изиграването получавате забавни награди, от сорта на "най-страхлив играч", "най-неточен", "играч с най-скапан изстрел" и т.н.

Challenge съдържа мини-игрите, които са най-голямото предизвикателство. За сметка на това тук се изкарват и най-забавните бонуси, от сорта на ново оръжие тухла за мятане!!

Няма да разтягам локуми за Network играта, поради обясними нашенски причини, а направо се прехвърлям на графиката на TimeSplitters 2 тя е божествена, особено при светлинните ефекти и героите! За дизайна на нивата и за музиката също мога да кажа само хубави неща нивата са напълно уникални, филмчетата между тях също са много приятни (и те са пълни с хумор), а музиката е невероятна за шутър. Звуковите ефекти допълват по един чудесен начин цялостното изживяване от играта , която определено си струва да притежавате. Едва ли в скоро време ще се появи по-достоен кандидат за FPS короната от TimeSplitters 2.

Автор: Боян Боянов

NeoGAME

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.7	Иновация:	8.9
Звук:	9.0	Преиграване:	9.8
Геймплей:	9.5	Авторско Пристрастие:	9.0

9.5

ПЛЮСОВЕ:
- Поразяваща графика
- Забавен геймплей
- Над 100 стрелци

МИНУСИ:
- Банална история

ИНФО:

Производител: San Diego Studio
Разпространител: SCEE
Жанр: Beat'em up
Други версии: няма

THE MARK OF KRI

ЗАВРЪЩАНЕТО НА КУЛТУРЯГАТА ИЛИ "КОНАН ТУЗЕМЕЦА"

Знойна, непрогледна, влажна нощ нейде из недружелюбните джунгли на някакво туземско местенце, вятърът напява някак си омайно, някак си новозеландски. Тъпоумникът се подпира на сечивото си и пет туземски монети не дава за дебнещата, нейде иззад тучните гъсталаци смърт. А нейното превъплъщение изглежда доста внушително огромен, но пъргав мъжага с плоска физиономия, зловещи прибори и безшумно подхвърчаща около неговото туловище птичка, която обаче е тайното му оръжие. В случая Кон... ъъ, пардон, Rau решава да използва точно нея. Промъква се тарикатски като Рамбо между виетнамци, доближава дремещия страж на една стрела разстояние, вади дяволски лък и безпощадна стрела. На мерника на културягата кацва охраненото и нищо неподозиращо вратле на кьоравия пич. Е, стрелата не е Рамбовска - не сваля хеликоптери, но пак ще свърши работа. Тя полита и прави "еър кърдишън" във врата на злополучния охранител, при това безплатно...

Следвайки принципа, че "най-добре е нашенка от село", босовете на Sony този път залагат на родно производство. Резултатът от бъхтенето на подопеченото на електронния гигант San Diego Studio е една впечатляваща, хм, как да я назовем, походова тупалка, която е уникална в жанра. Игрицата комбинира сума ти постижения на жанра, като отмъква

няколко елемента от екшън-игрите и добавя омайна приключенска атмосфера. The Mark of Kri е играта, която слага в малкото си джобче (ако има такова) The Bouncer, State of Emergency и останалите игрици от жанра, излезли до този тържествен момент.

В играта влизате под напомпаните мускули на Rau, но си служите и със свещената птичка Kuzo, която му помага, като активира врати и чете древни ръкописи (тоест тя е високоинтелектуалният член на малкия туземски отряд). Птичката осигурява на Rau и "птичи поглед"(че какъв друг да е?), с който се откриват предстоящите опасности за двойната комбина. Соевият сос на The Mark of Kri е специфичната, но приятна система на битки набелязваш си няколко бабанки, прихващаш ги с бутон и хукваш да ги размазваш с майсторски комбинации от удари. По едно и също време могат да се изберат за ступване 3 противника, а максимално можеш да избереш да се биеш в определен момент с 3 пъти по 3 противника, значи общо с 9.

Големият кеф на процеса по размазване е това, че камерата никога не те изненадва неприятно с лице си към някой (играе се предимно от 3-то лице), но можеш да раздаваш щедри тупаници и бухалки по всички врагове около Rau, във всички посоки. За тази цел трябва да избереш не един, а няколко врази и така, с лице към един от тях, ще можеш да налагаш и останалите. Rau е майстор на отбраната, защото може да блокира от всеки ъгъл, а като развърти меч или брадва, около него става доста нездравословно.

Друг живописен момент в геймплея на The Mark of Kri е убиването в стил нинджа, или т.нар. stealth kill, покрило се със световна слава чрез приложението си в хитовете Metal Gear Solid и Tenchu. Не само това съществуват различни stealth kills single, double и други. А в един момент на играта, Rau се сдобива и с едно живописно копие и геймплеят още повече загрубява. Не разчитайте обаче да минете като на парад през всички бабаити без боен или стратегически напън - враговете блокират, групират се и контрират. На играта куца единствено интерактивността, която почти я няма, а също и праволинейността на налагането. Няма и повече герои. Но все пак тези липси са компенсирани от San Diego Studio с чувал от екстри за откриване джунджурии, костюми, бонус нива, мини-игри, потайни местенца и др.

Идва време да представя графиката. Сравнението й с графиката на други кръвожадни игри направо те прасва с мокър парцал, защото графиката на The Mark of Kri е сладникава в стил Disney! Не правете прибързани изводи - графиката е капан! Капан, в който се крият тонове кървища и масова сеч. Ще се наслаждавате на графика тип "cartoon" и пак ще има наложените от жанра кървища и различни анимации на трупясване. Като стана дума за анимация, тя е най-забележителната част от графиката. Движенията на героите са нарисувани на ръка, а пейзажът е тънко изпипан. Не са подминати и специалните ефекти грамадни огньове, гъсти мъгли, различните сенки. Уникален е начинът, по който се разказва историята между мисиите, на парче пергамент, постепенно се нанасят

щрихи и контури, така постепенно образите се появяват пред теб, при това на забавен кадър, а когато най-накрая се добави и цветът, великолепието е пълно!

Звук очаквайте изобилие от "tribal dance" тъпани и барабани, които подхранват чувството, че героят ви е достоен продукт на варварската школа, с цялата нейна мощ и първичност. Самите звукови ефекти са поставени съвсем на място, а разказвачът е озвучен много добре, като в хитов филм. Просто по отношение на звука The Mark of Kri е камара мускули пред конкурентите.

Като финал, ще препоръчам играта на San Diego Studio на всички почитатели на жанра, а любопитните фенове на други жанрове да знаят, че поне трябва да хвърлят един поглед и да вкусят от нейния геймплей. Той обаче е доста очароващ и нищо чудно походовият тупалковизъм да се сдобие с нови последователи.

Автор: Боян Боянов

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.0	Иновация:	8.5
Звук:	8.5	Преиграване:	8.5
Геймплей:	9.1	Авторско Пристрастие:	8.0

8.9

ПЛЮСОВЕ:

- Яко, кърваво и живописно налагане.
- Стилна графика, звук и презентация.
- Мини игри.

МИНУСИ:

- Праволинейност до дупка.
- Сравнително къса игра.

DEVIL MAY CRY 2

ИНФО:
Производител: Capcom
Разпространител: Capcom
Жанр: Action
Други версии: няма

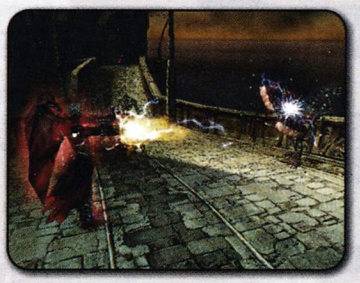
Devil May Cry (DMC) е една от двете игри за PS2, които ме принудиха да ги играя на всички степени на трудност и да пробвам да открия всички тайни, бонуси и т.н. Другата игра, над която издевателствах доста време, бе Metal Gear Solid: Sons of Liberty. И едва ли само аз съм се

напъвал като мъченик. Тези две игри са ненадминатите до момента еталони в жанра "умен" екшън и предлагат конски дози напрежение и убийствен кеф при превъртането им на висока трудност. Докато MGS2 залага на техничарско промъкване, дебнене и тънки убийства чрез чупене на вратове, DMC е един мощен аркаден екшън, който притежава и черти на чистокръвна биткаджийска игра. Контролът е перфектен на светлинни години от контрола в Resident Evil: Code Veronica, и доста по-добър от контрола върху героя в поредицата Onimusha. DMC се очерта като едноличен диктатор сред върволицата от игри на Capcom, а компанията се усети доста рано и се зарече, че още в началото на 2003 година, геймърите ще имат нова добра среща с полу-демона Dante. На E3 в Съединените щати, на изложението ECTS във Великобритания (Лондон), както и на Tokyo Game Show в края на миналата година, садистите от Capcom отпускаха я по някое трейлърче, я по някое друго скрийншотче, я по някоя, не особено важна информация и се наслаждаваха на нервашките тикове и конвулсивно потрепващите пръсти на всички геймъри по света, кокорещи се в трескаво очакване. В резултат на истерията, предхождаща появата на втората "демонска" игра, всички започнаха да точат лиги и да спестяват гущерчета, рупии, евро и банкноти от други световни валути от закуски, само и само да могат в началото на тази година да се докоснат до неповторимата демонична екшън-магия. Първи, разбира се, се облажиха японците. И само след няколко дни разцъкване на новопоявилото се заглавие, в интернет се вдигна страхотна шумотевица, в която имаше и тотално оплюване на DMC2, и мнения, че играта е много добра дори и от първата част. Тази противоречивост при оценяването не е случайна, защото самата игра е противоречива. Аз също бях пределно паниран след като ми се падна съмнителната чест да ви запозная с DMC2. Какво пък, поне ще се пробвам! Няма да ме колят с легендарни демонски мечове, я!

Не знам на вас с какво най-много ви е харесала първата игра, но лично аз мога да се закълна (дори при наострен трепетликов кол, насочен срещу моите гърди), че никога дотогава не бях разцъквал екшън заглавие с толкова изпипан геймплей. Всичко в него бе перфектно до разплакване (оох, миличкия геймплей), а нашият човек Dante бе по-демон и от демоните! В комбинации с мечове или с огнени "боксьорски" ръкавици, той майсторски се прицелваше и пуцаше с пушкалата, а най-върховното нещо бяха различните финтове и техники, които се купуваха с душите на изчадията от ада. Графиката също бе внушителна, музиката бе приказна, атмосферата прекрасна! Единственият недостатък на DMC бе нейната продължителност мисиите, макар и много на брой, бяха относително кратки. Това отчасти се компенсираше с предизвикателствата на другите нива на трудност и двайсетината скрити мисии, но така или иначе си бе недостатък. Достатъчно за DMC, каква е ситуацията при нейното второ нашествие?

И така, Devil May Cry 2 е продължение на игра, превърнала се в жива геймърска легенда, елементите на която (геймплей, графика, звук) бяха

ако не перфектни, то поне близо до съвършенството. В стремежа си да създадат една по-различна и по-комерсиална втора част, момците от Capcom добавиха още един главен герой, един куп нови техничарски движения и пренесоха събитията на един доста по-обширен и по-открит терен.

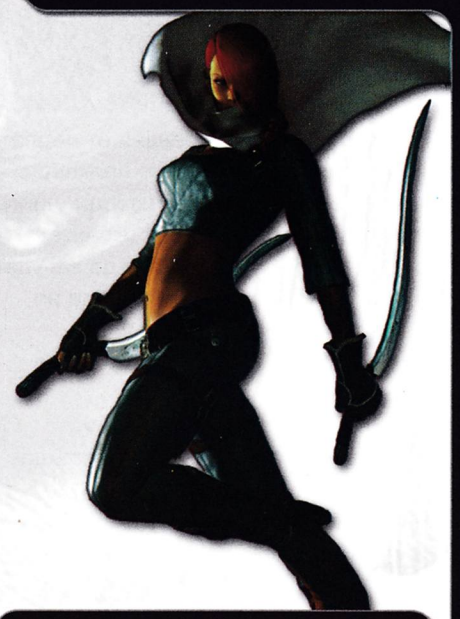


Щедро обещавайки по много от всичко, Capcom доста се отдалечиха от оригинала и създадоха игра, която макар и да е много добра, в никакъв случай няма да достигне до култовия статус на своя първообраз. Винаги за DMC 2 ще се говори с едно "ама", "ако", или "но". Винаги замислено ще се почесвам по кратуната и ще размишлявам много висока оценка ли съм й сложил, или прекалено ниска. Както и да е, време е да подкарам ревюто по същество.

Историята в първата Devil May Cry не бе особено оригинална, а във втората игра тя не само не впечатлява с оригиналност, но е и доста объркана и си остава такава и след налагането с последния бос! Горе-долу тя е следната: някакъв зъл демон си въобразява, че човешкият свят принадлежи на демоните и чрез дърпане на конците на един милионер, ще може да осъществи демонска Утопия на Земята. Нашият полу-човек Dante, не е възхитен от идеята за "диктатура на демониата" и почва да тероризира злодея и неговите мекерета. Пръква се и Lucia, която, вероятно заслепена от мъжественото излъчване на Dante и от бръщолевенето на една бабушкера, решава да помага на нашия пич до победния край. Е, историята не е тип "дай ми "Пулицър!", но това все пак е динамичен екшън, а не някаква дълбокоморална и нравственопоучителна игра. С други думи, няма смисъл да анатемосваме DMC 2 заради историята в играта на преден план е геймплеят.

Какво толкова му е пленителното пък на него? Ами нека да започнем от героите, които ще размотавате по екрана на вашето Ти Ви. Като трепачи на демони и на адски изчадия, на нас се предоставя възможност да ги гърчим с уменията на Dante, а може да изиграем играта и с Lucia, която снове из привидно по-различни нива. В процеса на ступване с демонските пълчища се забелязва и основният авторски сакатлък спрямо нашите герои. В Devil May Cry 2 любимецът на всички демонки и домакинки - Dante, е лишен от магнетизма си от първата игра. Той вече не е онзи "cool до припадък" пич, който с хладен сарказъм подиграваше лавообразния чудовищен паяк, изричаше култовия лаф "Let's rock, baby!", а после запуцваше с двата почти одушевени пистолета. Сегашният Dante сякаш се е уморил да бъде харизматичен и е захвърлил обаянието си в първия срещнат контейнер за смет! За Lucia мога да кажа, че пичката е яка, готина е, ама и тя е персонаж, който няма да ви грее дълго. Не ме рабирайте погрешно героите са живописни, ала не колкото бе самият Dante в първата DMC.

Нашите герои, макар и лишени от героично обаяние, са снабдени с чувал от бойни хитринки: засилване по стени и после въздушни салта, кълбета, пристъпвания, различни видове изправяния, гърмене в две посоки, през рамо и т.н. На многообразието на тези похвати съответства и разнообразие при оръжията. За съжаление количеството е за сметка на качеството -



докато в първата игра Dante имаше на разположение уникални оръжия като култовия меч Alastor, пламтящите огнени ръкавици Ifrit и не по-малко оригинал-ното пуцкало Nightmare Beta (такова нещосамо японци могат да измислят), то в Devil May Cry 2 имате планина от железа, но с всяко от тях се правят доста по-малко техники, а и самите те не са омагьосващи и cool. Мечовете Rebellion, Merciless и Vendetta не могат да се мерят с невероятния Alastor, който полу-демонът грабва по един изключителен начин в първата игра. Огнестрелните оръжия допринасят единствено за безпроблемно леймърско минаване на мисиите, нищо повече.

Липсва страхът, подхранван от първата игра, че можете да бъдете приклещени натясно от демоничните изроди, липсва и предизвикателството да играете пределно технично можете да запуцате с далекобойни оръжия и така да не оставите никакъв шанс на нещастниците. А това, че играта не предразполага към технични комбинации, според мен е един съществен пропуск, който превръща Dante в малоумно копеле, което разчита единствено на пушкала, а не на умения и техника. Защо ли Capcom значително обогатяват арсенала от движения на Dante, без да им намерят реално приложение? Вероятно защото така им харесва! Все пак има и изключение при оръжията! Това са двойката пистолети, с които Dante започва и във втората игра. Препоръка играйте предимно с тях като комбинирате с меч и финтове, зрелището е неописуемо! Lucia започва с двойка къси мечлета, а първоначалната й атака от разстояние е мятане на ками, които бълва в неограничено количество. От техничарска гледна точка, тя е по-бързия герой, а от близко разстояние прави удивително красиви комбинации.

В Devil May Cry 2 имате на разположение амулет, който действа почти на принципа на магазина от оригиналната игра мятате "сърца" и закупувате различни екстри. В амулета смествате различни нови възможности, до които се добирате чрез три вида "сърца": Aerial Hearts, Electro Hearts и Health Hearts. Приемете ги като три категории, от които избирате умения за своя амулет, които вашият човек да използва. Уменията, за разлика от първата игра, не са така живописни и не влияят особено много на геймплея. Освен това и като брои са по-малко, тюх, да му се не види! Ако трябва да обобщим всичките приказки дотук за геймплея, изводът ще е следния: много техники и акробатични изпълнения, доста оръжия, но всичко това без реално приложение, освен ако не сте маниаци (като мен) на самоцелните изпълнения.

Графиката на Devil May Cry 2 също се коментира много из net-а.

Доста народ си джабурка сливиците с "научни" приказки, защо тя била по-зле от графиката на първата игра от поредицата... Абе, няма такова нещо! Лично се убедих, че единственото, което куца при самата графика, е липсата на оригиналната готическа атмосфера, типична за DMC. Наистина е доста кофти, но това не прави графиката по-грозна, а просто по-малко обаятелна. Надявам се, че като печени геймъри схващате тънката разлика. Липсата на култова атмосфера донякъде се компенсира от размерите на местата, където се провежда екшънът. Няма я теснотията, която те караше нервно да изчакваш по няколко секунди, преди да се решиш да направиш следващата си крачка. Всичко е удобно, широко и просторно и твоят човек плува в свои води нападне ли го някое тъпо изчадие на открито, значи си е въобразило, че може да продава краставици на краставичар! Губи се атмосферата и страхът, а се печели място за техничарстване и маневриране. Това според някои е плюс за геймплея, за други е минус, а моето лично мнение е някъде по средата.

Ако може да се поспори за графиката на нивата, то за графичните образи на героите и злодеите две мнения няма те са изградени от доволно много полигони, а движенията изглеждат естествени и плавни. Графиката на персонажите и уловената магическа, та чак секси флуидност и гъвкавост на движенията и комбинациите им от акробатики и удари, буди чудовищна доза възхищение спрямо Capcom. Дори батко ви Solid Snake не може да се похвали с подобна змийска гъвкавост.

Графиката като цяло е внушителна и при демонските пълчища. Текстурите са чудни! От друга страна кът-сцените не са особено добре изпипани, а участниците в тях не говорят убедително. Добре че аз по принцип не си падам по ала-бала-ниците, ами наблягам на мълчаливото техничарско избиване на враговете.

Смъртта е безмълвна, но красива. Същото обаче, не може да се каже за камерата. Не че дърдори простотии, ама не е така изпипана,

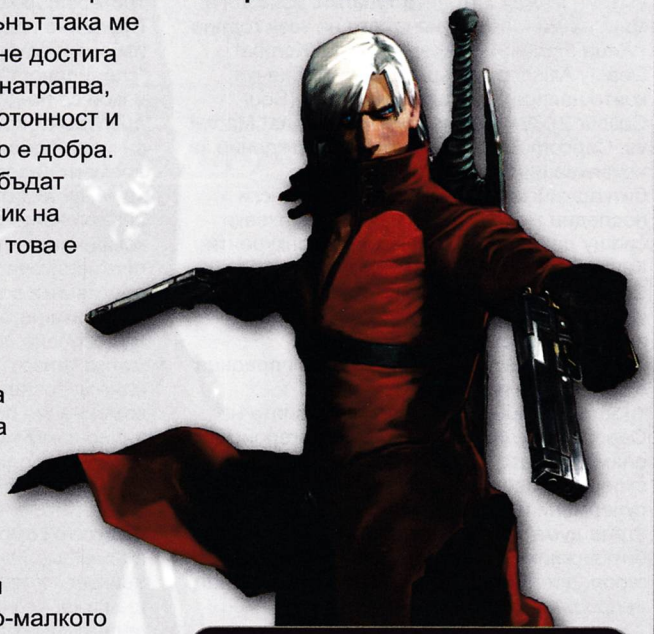
както в първата Devil May Cry. Ако го нямаше перфектното auto-aim прицелване, щяхте доста да си скъсите живота в опити да отгатнете колко изчадия и откъде точно извън екрана ви пуцат. Освен непохватната камера, задължително трябва да отбележим (но с одобрителен тон) присъствието на красивите графични новости, като просто няма как да не спомена високото качество на particles ефектите. Все пак графичната красота е за сметка на продължителността на играта въпреки клетвите на Capcom, че Devil May Cry 2 ще е около два пъти по-дълга от своята предшественичка, такова нещо няма играта едва ли ще ви отнеме повече от 10 часа на нормално ниво на трудност. Всички графични благинки изискват тонове полигони, особено моделите на героите и адските орди, срещу които те се изправят. Да не говорим, че когато тези полигони се раздвижат в реално време, мястото на диска просто се стопява като сняг през август! Всъщност, аз не познавам невероятно красива екшън-игра, която да се минава за повече от 20 часа! Metal Gear Solid 2 също е образец за супер-игра, но се минава за максимум 10-15 часа (и то на нормалните нива на трудност). Както и в първата игра, в Devil May Cry 2 има тайни стаи с бонуси, скрити сфери и възможност за отключване на непосилни нива на трудност. Те обаче са малко по-лесни за минаване от себеподобните си трудности от първата игра.

Музиката не е променена кой знае колко спрямо оригиналната игра. Честно да си призная, екшънът така ме грабва, че музиката сякаш не достига до ушите ми. Е, поне не се натрапва, нито пък те съсипва от монотонност и еднообразие. Следователно е добра. Известни критики могат да бъдат отправени към бедния речник на героите по няколко лафа и това е всичко, приятели!

Дотук добре, сега идва ред на най-трудното - заключителния коментар на тази толкова противоречива игра. Като цяло, Devil May Cry 2 е по-слаба игра от своя велик предшественик. В същото време, ако проявим малко снизхождение към по-малкото сестриче и признаем, че нямаше как Capcom да променят първата игра и това да е на добро, можем да кажем, че Devil May Cry 2 е много добра игра, която значително превъзхожда средностатистическите екшъни.

И все пак, ако не сте изиграли първата част на тази уникална поредица, аз ви препоръчвам да си купите точно нея. От една страна, все още няма екшън, който да може да й се опре по отношение на графика и геймплей, а от друга тази игра вече се продава на значително по-ниска цена от новите заглавия (подобно на останалите хитови заглавия за конзолата на Sony тя получи място в серията Platinum). На ценителите, които са прекарали мъчителни дни в опити да превъртят Devil May Cry на нивата на трудност Hard и Dante Must Die, мога единствено да предложа да я пробват, преди да попитат сърцето си дали са се влюбили отново в неповторимия геймплей на поредицата.

Автор: Боян Боянов



ПЛЮСОВЕ:

- Превъзходен геймплей.
- Красива графика.
- Култов герой.

МИНУСИ:

- Липсва атмосферата от първата част.
- Няма реално приложение на техниките.
- Кратка продължителност на играта.

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.1	Иновация:	7.0
Звук:	8.2	Преиграване:	7.8
Геймплей:	8.5	Авторско Пристрастие:	10

8.5

MARVEL VS CAPCOM 2

ПОРЕДНОТО ДВУИЗМЕРНО БИЖУ НА CAPCOM

ИНФО:
Производител: Capcom
Разпространител: Capcom
Жанр: Fighting
Други версии: Dreamcast, Xbox

След многото качествени и няколко не толкова добри заглавия, в един изтъркан жанр, какъвто е биткаджийския, първоначално не знаех дали новината, че Marvel vs. Capcom 2 излиза за PS2, ще ме зарадва. Все пак се оказа, че създателите на злополучната Street Fighter EX3 отдавна са си взели необходимите поуки от нейното масово оплюване. Capcom vs. SNK 2 успя донякъде да измие срама от челото на Capcom, но дори и най-заклетите им фенове хранеха съмнения относно издаването на MVC2 за "черната перла" на Sony. Все пак тази игрица не е никак нова, понеже притежателите на Dreamcast имаха късмета да я разцъкват още преди време. Въпросът, който натрапчиво като кръвожаден комар пърхаше около мен, бе може ли новата стара биткаджийска игра на Capcom да се вмъкне между хитовите тупалки, излезли в края на миналата и началото на тази година (Virtua Fighter 4, Tekken 4, Mortal Kombat: Deadly Alliance) и първокласните биячки, които напират да бъдат издадени (Soul Calibur 2). Ами да ви кажа честно, да! Marvel vs. Capcom 2 е последното потвърждение за неувяхващия чар на двуизмерните биткаджийски игри, които като истински последни мохикани размахват томахавки срещу лавината от триизмерни конкуренти. Както Capcom vs. SNK 2, така и Marvel vs. Capcom 2 удря геймърите право в юнашките им сърца, с перфектния си геймплей и изпипаната двуизмерна графика.

По традиция, геймплеят в тази поредица е една доста пъстра смесица от традиционния геймплей на заглавията на Capcom с "улични бойци" и супергеройски елементи като хипер-комбинации, мощни супер-скокове и т.н. Все пак, нали точно супермени и супергърли се налагат, я! Като стана дума за самите биткаджии и биткаджийки, на ваше разположение са 56 героя, доста от които отначало се крият под въпросителни. Присъстват много знаменитости от комиксите на Marvel, както и някои от най-популярните физиомутри от кухнята на Capcom (не само от биткаджийските им игри). За почитателите на Resident Evil игрите ще отбележа, че Jill Valentine е на линия, дори призовава зомбита, зомбясали псета и гарвани, а една от нейните хипер-комбинации е плющене с базука. Доста от бойците са представени леко комично, но това е в традициите на японската анимация и носи уникалния почерк на Capcom.

На мен лично много ми харесва тази лансирана от поредицата "игра по тройки" скалъпвате си отбор от трима бойци, като в процеса на налагането с противника ще трябва да разчитате на уникален синхрон между тях кой кога да се включи в боя, кога да отмахате най-мощната магия в играта трите хипер-комбота наведнъж и т.н. Правилна преценка се изисква още при избора на отбора, тъй като посочвате "специалност" на всеки от вашите бойци някои са по-добри в атаките от разстояние, други контрират въздушни атаки, трети пък са меле-бойци. Допълнителен стратегически елемент внасят различни тънки съвместни техники викате някой от отбора, но с цел вашият човек да пласира своя собствена комбинация от удари, или просто да парира противникова атака. Можете да ударите противника с такова движение, че да замените неговия боец с някой друг от тима му (особено ако има някой да се скатава с малко "живот"). Солидна възможност за една чудовищна и много зрелищна комбинация получавате, когато съчетаете хипер-комбинациите на тримата ви бойци правите ги една в друга в подходящ момент. Всяка една успешна атака се отбелязва от коментатора, като наименованието за най-великите комбинации (от 100 hits нагоре) е marvellous. Няма да изброявам всички тънкости и трикове в геймплея, а направо ще кажа, че ако двама големи майстори седнат да играят тази игра, ще хванат паяжини преди да са се усетили!

Видовете игра са стандартните за жанра на първо място е Arcade mode, после е стандартният тип "налагане с другарче", после е тренировъчната игра и т.н. Интерес предизвиква начинът, по който си попълвате липсващите бойци играете различните типове игра и набирате точки, с които от магазина си купувате нови бойни фенове и фенки. Най-скъпи са най-свидните герои на Capcom като психо-диктаторът M. Bison, например. Срещу дадените ви точки можете да трупате и скинове и artworks на героите. Пазарна

икономика в условията на валутен борд мърдане няма, братче!

Като графика играта не впечатлява с кой знае какво. Подобо на другите биткаджийски заглавия на Capcom, Marvel vs. Capcom 2 се дърпа напред преди всичко от перфектния геймплей. Все пак това е една от най-добрите двуизмерни графики, които съм мяркал. Разбира се, най-внушителни са фойерверките и илюминациите, при най-мощните и най-сложните комбинации и техники.

Музиката в тази игра е тотално оплювана, защото не била подхождала на игра-биячка. Еее, аз пък мисля, че поне музиката малко трябва да разпуска изопнатите от бойно напрежение нерви и според мен тя е доста хубава и запомняща се (за разлика от музиката в досегашните биткаджийски игри на Capcom). Друго нещо обаче, няма как да ни радва звуковите ефекти (почти) не са пипнати от времето на първата игра от поредицата. Можеше да се добави това-онова, за да дам и аз по-висока оценка на играта, но уви...

Остава да уточним каква е реалната стойност на Marvel vs. Capcom 2, а именно колко дълго ще ви принуждава да я играете. Ами ако имате подръка заклети фенове на жанра като вас, можете да я играете до дълбоки старини геймплеят е светкавичен, а възможностите за различни стратегически надлъгавания неизчерпаеми.

В края на краищата, без кой знае какви технически "новинки", Capcom за пореден път успяват да приковат за портфейла и към телевизионния екран своите фенове и почитатели. Тъй като аз съм един от тях, няма какво да ви баламосвам I love this game!

Автор: Боян Боянов

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.0	Иновация:	4.0
Звук:	7.9	Преиграване:	9.0
Геймплей:	9.0	Авторско Пристрастие:	9.0

8.5

ПЛЮСОВЕ:
- Общо 56 бойци.
- Уникално налагане по тройки.
- Нищо революционно ново!

МИНУСИ:
- Нищо революционно ново.

Players can select from 15 of their favorite characters, and call upon 20 additional classic heroes for help.

ИНФО:
Производител: Arc System Works
Разпространител: Sammy Ent.
Жанр: Fighting
Други версии: няма

GUILTY GEAR X2

ЕПИЗОД 1: ДВУИЗМЕРНИТЕ ТУПАЛКИ ОТВРЪЩАТ НА УДАРА

Кой каза, че двуизмерните биткаджийски игри западат? Хмм, не съм аз, но точно аз ще се опитам да ви убедя в противното като размахам пред вашия чувствителен геймърски нос последната игра от поредицата Guilty Gear - Guilty GearX2.

Още първата Guilty Gear (излязла за PSX) стресна Capcom и SNK, чиито двуизмерни бойни игрици бяха неоспоримите лидери в жанра. Тази тупалка заимстваше доста елементи от тези "батковци", но и много неща я отличаваха от тях, при това в положителен аспект.

Втората игра от поредицата Guilty Gear X навести Dreamcast, после и PS2, но си остана все така двуизмерна и все така супер "вървежна" игра "a must-have" за всички

джиткащи биткаджии. Пичовете от Arc System Works (която компания незнайно как успя да остане неизвестна) продължиха в същия дух и ето че в началото на 2003 година, новата им рожба Guilty Gear X2 разтърси първо US братушките, а скоро ще зариби и европейските аверчета. За закоравял тип като мен, който не страда от сляпа привързаност към определена биткаджийска игра или поредица, новото творение на Arc System ще заеме първо място в списъчето ми "Уонтид дед ор ълайв", защото... Точно тук надявам цайсите и почвам да задълбавам в отличителните белези на Guilty Gear X2. На първо място нека приветстваме Негово Величество Геймплея.

Управлението е съхранило своята простота и гениалност ръка, крак, леко "порване с оръжието", мощно "порване с оръжието". Добавени са много нови движения, включително няколко хитроумни техники. Една доста интересна новост е показателчето "burst gauge meter", което се пълни когато атакувате успешно или когато също толкова "успешно" понасяте ударите на противника върху собствената си кратуна. То ви позволява по време на атаката на врага да контраатакувате с ваша си мълниеносна атака. Хитро е направена и "прашната атака" (dust attack), която аз си я превеждам като "изтупване на килима". Тя се прави чрез бутона R1 и представлява подмятане на противника във въздуха за въздушни комбинации. Това не е волейболното подмятане, познато ни от Tekken-а, а истинско фенско комбиниране на удари, които подпукват противника ви във въздуха. Нечестивите любители на нечестни "фаталита", които трупират от раз, независимо колко кръвчица е останала на врага, могат да хъркат спокойно instant kills са запазени и дори са направени още по-живописни.

Можете да пробвате изтънчените си умения в много видове ступване следване на историята на вашия тупалковец (различна в зависимост от това как се справяте на определени нива), оцеляване, тренировки, налагане с приятелче и други. Присъства и по-специален вид, наречен "мисии". При него ще трябва да проведете 50 боя с различни условия и дадености (по-малко време, по-малко "кръв" и т.н.), а в някои от тях AI-то на компютърното ви приятелче без никакъв зор може позорно да ви намачка, ако все още не сте врели и кипели в играта. Разнообразието ще ви гарантира много часове пред телевизора и много сухи тренировки с акъла ("когато изродът ми направи еди какво-си, аз ще му прасна едно еди какво-си").

Що се отнася до бройката на бойните другари и другарки, в Guilty Gear X2 ще се срещнете с 14 познати от предните игри на поредицата персонажи, а освен тях Arc System Works са добавили четирима новобранци. Новите бойни веселяци са един вампир, който обича да пише хайку (?!); една мадама с островърха шапка и ел.китара за оръжие (??!), един стандартен манга-пич, обладан от зли духове и едно мязащо на момиченце, момченце с йо-йо. Ако никога не сте разцъквали някоя Guilty Gear, ще ви светна, че героите са измислени и нарисувани много добре - в майтапчийско аниме. Например един от моите любимци от първата игра е един дребен мършав дедо с проскубана брада и мустаци и мощни бели вежди, който обаче развява грамадно ми ти оружие: полу-сатър полу-алебарда, и прави такива комбинации и движения с него, че понякога не личи кой кого размахва: дядката сатъра или сатърът дядката. Та този дедо май е един от скритите герои в играта, ама аз още не съм го набарал. Като стана думи за скрити герои ще отбележа, че освен тях можете да изкарате купища artworks и други симпатични екстри. Естествено, това се постига чрез яко млатене и минаване на различните типове игра. Ако пък имате още един маниак на биячките (освен самите вас) под ръка, тогава Guilty Gear X2 може да се играе докато свят светува и докато геймърството царува.

Относно графиката всеки човек (че и човечка), който не може да си представи на какви сияйни красоти е способно "две де-то", трябва да си купи Guilty Gear X2 с образователна цел. Уникални са нарисуваните на ръка герои и пейзажи в мощно anime, които правят Guilty Gear X2 да изглежда като безкраен епизод на Dragon Ball Z. Ако Capcom и SNK черпеха с пълни шепи от живата вода на anime-то, то Arc System Works направо се давят в нея! Да живее японската анимация, и то не в банални "куестове", а в биткаджийските игри по мое мнение точно този жанр е най-подходящ тя да може да се развихри. Както майсторски го прави в тази игрица.

Музика очаквайте рок, и то тежичък. И то музика, която хем е hard, хем идеално пасва на тупаника. Как ли го правят? Ако отворим и приказка за звуковите ефекти те също са повлияни от японските анимационни героични поредици (Dragon Ball Z, Ranma и т.н.). Ще чувате различни маниашки викове, крясъци и напъни при концентрирането на вътрешната енергия и скалъпването на комботата. Както впрочем е при всички класически тупалки и кунг-фу филми...

Крайна неогеймърска оценка ултра-задължителна игра за всеки маниак на биткаджийските игри, както и за всеки anime-фен (ако не харесвате жанра, но си падате по anime-то, изнудвате бабите и дядовците си да поиграят, а вие само зяпате и се кефите на анимацията). Ех, какво ли налагане ще падне... Крайно лаконичен нео-отговор: изящно и размазващо брутално!!

Автор: Боян Боянов

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.5	Иновация:	6.4
Звук:	8.8	Преиграване:	9.0
Геймплей:	9.2	Авторско Пристрастие:	9.5

9.4

ПЛЮСОВЕ:
- Приказна двуизмерна anime графика.
- Оригинални бойци.
- Задълбочен геймплей.

МИНУСИ:
- Прекалено много рок-музика.
- Твърде малко нови арени.

RATCHET & CLANK

CLANK: "RATCHET, AM I COOL NOW?"

ИНФО:
Производител: Insomniac Games
Разпространител: SCEE
Жанр: Jump & run
Други версии: няма

През последните няколко години гейм-индустрията се комерсиализира толкова много, че по мащаби и печалби сравнението й с кино-индустрията вече не е абсурдно. През изминалата финансова година само 2 милиарда долара е разликата между изработените съответно 6,4 милиарда в нея и 8,4-те милиарда приходи от филмите. Въобще парите, които се въртят около игрите са адски много и доказателствата за това са не едно или две като започнем от сериозното навлизане на Microsoft в бизнеса, през рекламите на McDonald's в The Sims Online, та чак до набезите на мобилния гигант Nokia в игри като Tony Hawk's Pro Skater. Може би тази комерсиализация е една от причините вече да не се раждат легенди като героите Sonic The Hedgehog и Mario, чиито образи радват поколения геймъри наред и вместо тях, пазара да бълва еднодневни талисманчета като Ty The Tasmanian Tiger, Dr. Muto, Blinx The Timesweeper и Sly Cooper, които объркват още повече стремящите се да зарадват децата си родители. А и да не говорим, че некадърните и набързоскроени продължения на някои игри опетняват дори утвърдилите се величия като Crash Bandicoot, Spyro The Dragon, Toe Jam & Earl и др.

В настоящата ни статия случаят е малко по-особен. Имаме двама кандидати за слава Ratchet & Clank, които може би също няма да останат в историята, но поне в настоящето ще събудят доста страсти у

любителите на платформените игри.

Ratchet е междупланетен монтьор на всякакви машинарии и джаджи. На външен вид можем да го определим като космато извънземно, а всъщност точно така го определят и част от създателите му в Insomniac. Другата част пък, по една или друга причина упорито отбягват този въпрос.

Clank е голям пич! По-точно той е робот, който след като веднъж се среща с Ratchet, неизменно виси на гърба му до края на играта. Е, може би "неизменно" не е точната дума, понеже на няколко пъти двамата се поскарват, но пък това прави историята весела и интересна.

А тя не е толкова сложна или заплетена, което е нормално за този тип игри. Естествено, както може би се досещате, ще се наложи да спасявате света от лошите (не, не рап-групата... Спокойно!) и най-накрая всичко ще свърши с гърмежа на фоейверки и бомбички. Не, излъгах ви! Всичко свършва с пироефектите, създадени от над 20 оръжия и джаджи, с които ще разполагате, но за тях можете да прочетете няколко реда по-надолу в абзаца за геймплея.

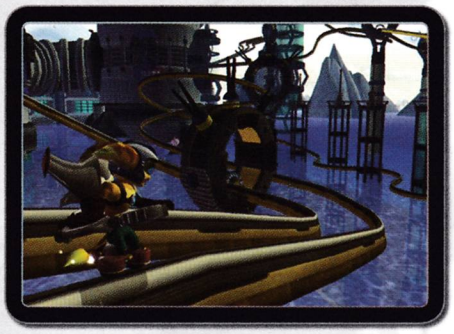
Като цяло създателите на играта са подходили по един по-особен начин към задължението да има сюжет. Преди, по време и след нивата, те ви обсипват с множество кът-сцени под формата на клипчета, в които героите обсъждат възникналите важни (и по-маловажни) проблеми с голяма доза чувство за хумор, или както се изразяват днешните младежи "неебателно".

Та за геймплея щях да говоря! Той, уважаеми читатели, е един от най-разнообразните, с които съм се сблъсквал в платформена игра! На моменти дори съм бил готов да споря, че R&C е по-скоро 3rd person adventure, отколкото jump & run. За разнообразието допринасят първо многото оръжия, с които се играе по абсолютно различен начин, второ също толкова многото аксесоари и джаджи, с които летите, скачате, пързаляте се, катерите се, плувате и т.н., и трето, но не на последно място - различният характер на двамата герои.

На някои планети играете само с Ratchet, на други само с Clank, на трети с различни модификации на двамата. Това се определя от качествата им. Ratchet например, може да пилотира космически кораб, да се състезава със spaceboard, да кара кънки, да ходи по метални стени (благодарение на специални обувки) и освен това, няма опасност да бъде цапардосан от гръмотевица по време на буря. Clank от друга страна, не се нуждае от кислородна маска, когато се разхожда през радиационни облаци, може да управлява други себеподобни роботчета (подобно на Abe сериите), а и без модификациите, с които разполага в развитието на играта, приятеля му Racthet може само да си мечтае да прави някои неща.

Нивата, които са под формата на планети са 18, като почти във всички има секретни зони, където намирате интересни и ценни предмети. Другите предмети и оръжия купувате с помоща на болтчета и гайки, които събирате по пътя си, чупейки сандъци, или размазвайки враговете си. По принцип, след определен брой нива се биете и с босове, но те са абсолютно елементарни за убиване.

Графичното оформление на Ratchet & Clank е направо великолепно! Insomniac са използвали енджина на Jak & Daxter (другото популярно дуо сред мащабните PS2 платформи) и с помоща му са постигнали едни огромни, разчупени нива и свръхдетайлност на персонажите, които пък са раздвижени перфектно. Лицевите изображения и мимиките им са дори по-добри от тези на Jak и Daxter, а моделите им са многополигонни. Учудващо в играта няма никакъв pop-up и дори когато на екрана шават десетки гадинки, не се наблюдава никакво падане на кадрите. Вкарани са и софтуерен anti-aliasing, bump mapping (който е особено впечатляващ върху леда на едно от последните нива) и доста други ефекти при експлозии, взривове и т.н. Като цяло Ratchet & Clank е не само едно от най-добре изглеждащите PS2 заглавия, но и една от най-красивите съвременни



платформени игри.

Стигнахме и до звука и музиката в играта. Какво толкова бих могъл да кажа за тях, освен че парчетата в различните нива са точно на мястото си и допринасят чудесно за атмосферата им. Ratchet, Clank, както и другите герои, са озвучени безупречно, а аз лично бях най-много впечатлен от гласа на робота, който заслужава да бъде чут.

След като завърших играта за няколко дни и изгледах финалната анимация, бях толкова еуфорично настроен, че не можех да изтъкна дори един недостатък, в който и да е неин аспект. След като отново минаха няколко дни обаче, разбрах какво й липсва. Спомените ми започнаха да избледняват един по един и ето това е най-големият недостатък на Ratchet & Clank забавлявате се максимално докато я играете, но за съжаление само тогава. Както споменах в началото на тази статия, героите няма да останат в историята и след време някой едва ли ще ги издига в култ, въпреки прекрасната графика, въпреки новаторския геймплей и въпреки оригиналните им гласове...

Автор: Павел Симеонов

GAME Neo

ПЛЮСОВЕ:

- Великолепна графика.
- Голямо разнообразие от джаджи и оръжия.
- 18 огромни, коренно различни нива.
- Забавни диалози.

МИНУСИ:

- Незапомнящи се герои.
- Jak & Daxter в космоса.

РЕЙТИНГ:

Графика:	9,8	Иновация:	8,7
Звук:	9,0	Преиграване:	8,5
Геймплей:	9,1	Авторско Пристрастие:	8,7

9.1

PlayStation 2 プレイステーション 2

MIDWAY

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

ИНФО:
Производител: Midway
Разпространител: Midway
Жанр: Fighting
Други версии: Xbox, GC

НАЙ-ПОСЛЕ ДОЖИВЯХМЕ ПРИЛИЧЕН "МОРТАЛСКИ" ГЕЙМПЛЕЙ!

В началото на 90-те години, в нашата свидна родина имаше две биткаджийски игри, които събираха около себе си мощни тълпи от ококорени геймъри. Едната предлагаше техничарско налагане и превъзходен геймплей, а другата компенсираше недотам добрия си геймплей с тънки кървави хитринки, добили световна

популярност под названието "Fatalities". Става лаф за Street Fighter 2 на Capcom и Mortal Kombat на Midway. В тези славни години, едно хлапе се заседяваше най-вече пред "уличния боец", но и нямаше нищо против да търкаля глави и крайници на Mortal-а. Мина време, станахме четвърти в света по футбол, гореспоменатото хлапе стана студент, а двете маниашки, геймъроугодни, биткаджийски поредици поеха по своите си пътища на развитие. Практически, докато при Street Fighter 2 геймплеят не се нуждаеше от доизкусуряване, то при Mortal Kombat той даваше възможност за евтини трикове и чийтърски магии, които бяха вървежни почти във всеки бой. Midway така и не си даваха зор да го променят към добро. Логично, след МК трилогията, поредицата започна да пада свободно към дъното на развлекателна индустрия (в типичен МК стил може да си го представите като осеяно с бръснячи). Ахаха да бъдат погъделичкани от остриетата на бръснячите, пичовете от Midway се опомниха, напрегнаха бицепси и трицепси и ни зарадваха с Mortal Kombat: Deadly Alliance. Струваше ли си чакането и струва ли си да трепем времето с новата МК?

Проектирана точно за домашните конзоли, МК: DA съчетава бруталния дух на поредицата със солидна доза новости, измъдрени от нашия любимец Ed Boon. Още с пускането на играта, закоравелият МК-боец (каквито са много от нас) започва да се стъписва и шашка на периоди.

Изненада номер 1: най-чийтърският герой на поредицата, Liu Kang, рита здраво в интрото на играта... Но уцелва не някой друг, а камбаната Liu Kang е аут! За сметка на това, са налице най-бруталните пичове - Scorpion и Sub Zero, плюс още доста добре познати нам герои. Сега с наплюнчен молив отмятам общия брой на бойците и графитът изографисва цифрата 23 нито прекалено много, нито прекалено малко за поредицата. Няма да се спираме на новите герои, понеже те бяха доста подробно предъвквани навсякъде досега, но голямата новина е, че бойните майстори и майсторки са добре балансирани никой, поне на пръв поглед, не изглежда да е с няколко класи над останалите.

Изненада номер 2: истински триизмерната игра и обновеният геймплей осмислят наличието на бутона за блокиране, който бе обект на много псувни в двуизмерните МК-игри (а и в неприятно триизмерната МК4).

Изненада номер 3: най-приятната изненада самият геймплей. За първи път ми се случва да натисна един и същи бутон и двама различни бойци да изпълнят различни удари, в зависимост от позицията си и бойния стил, който са си избрали. Тук е моментът да разнищя особеностите в начина на игра. Пръстите ви трябва да свикнат да боравят бързо с 6 бутона четири бутона за различни типове удари (не са разделени на удари с ръка и крак), бутон за блок и най-вълнуващия бутон за смяна на бойния стил. Всеки биткаджия е надарен от Midway с три стила два ръко-кракопашни и един с оръжие. Това внася стратегически нотки в геймплея и го прави много по-непредвидим и забавен отпреди. Една гадна особеност в геймплея при единично ступване е извратеняшкото A.I. на компютърния ви противник нивото на трудност се покачва със скоростта на бързак от Gran Turismo. Нещо повече, компютърът може да прави неща, които нормален играч не може да прави да заблуди, че прави нещо и докато тече съответната анимация, да направи нещо коренно различно. Другото минусче в геймплея е старият нов начин за минаването на бос "изгряващо" напред, бягство назад и повтаряй колкото е необходимо. Иначе като цяло, геймплеят остава много добри впечатления традиционните движения (правени с комбинация от последователно натискане на бутони, а не толкова въртене на джойстик) и оригиналното преливане от стил в стил правят МК: DA много добра биткаджийска игра. И още нещо играта е тъпкана с екстри като скрити герои, костюми, скинове и т.н., които се изкарват чрез монетаризъм събиране на монети (Kombat Coins), които са 6 вида и се харчат в Криптата (Crypt). Хмм, не се знае от кой ковчег, каква благинка ще излезе!

Графиката на играта е на високо ниво добре моделирани герои, красиви арени и размазващи светлинни ефекти. Бойците са минимално дървени, набляга се на пластичността, а не толкова на реализма, каквато е и тенденцията в биткаджийския жанр като цяло. И все пак, при тях не е достигнато нивото на Virtua Fighter 4. Тук можете да откриете най-забележителните фонтанчета от кръв в цялата поредица, а подобно на Knockout Kings, в МК: DA се използва "real-time facial damage" графика мутрата на всеки гадняр се набръчква в

зависимост от колко време я разкрасявате. Красота, ма'а му млада!

Звукът на МК: DA е един от най-добрите за жанра. Уникални мелодии, съответстващи на битките, плюс ухогалещи викове и стонове на млатещите се.

Най-накрая отдавам заслуженото на Midway след толкова години в бранша те заслужават известна доза уважение, а и МК: DA е много добре направена игра! Обаче ако вие разчитате на многообразие при Fatality-тата, ще останете разочаровани всеки герой има само по едно такова. Жалко, но така или иначе играта е впечатляваща, особено ако искате да се насладите на един доста по-задълбочен МК-геймплей.

Автор: Боян Боянов

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.7	Иновация:	7.9
Звук:	8.5	Преиграване:	9.0
Геймплей:	8.7	Авторско Пристрастие:	8.0

8.7

ПЛЮСОВЕ:
- Традиционна МК-атмосфера
- Много екстри и тайни

МИНУСИ:
- Зле раздвижени бойци
- Само по едно Fatality на човек

SHENMUE II

ЗАВРЪЩАНЕТО НА ЕДНА ЛЕГЕНДА...

ИНФО:
Производител: Sega-AM2
Разпространител: Microsoft
Жанр: F.R.E.E
Други версии: Dreamcast

"Защо Рио да не може да вземе две узита и да раздава правосъдие по улиците на Добуита? Нямаше ли да е яко?!" това бе критиката, която един американски пич отправи към оригиналното Shenmue в западен форум. На пръв поглед, идеята е страхотна. Всичко за Рио щеше да е в пъти по-лесно, а и играта можеше да бъде доста по-добре приета по простата причина, че едно заглавие тип GTA3 би се посрещнало благоприятно от доста повече хора и същевременно продажбите на игра, струваща 70 милиона гущера и влязла в книгата на "Гинес" като най-скъпата такава за всички времена, нямаше да са един милион оригинални копия. Но размишлявайки върху това, Shenmue да се превърне в заглавие от определен жанр, стигам до заключението, че ако разглеждаме епоса на Ю Сузуки като заглавие от даден жанр, то ние заставаме срещу всяко едно малко зрънце, изграждащо величието, оригиналността и цялостната идея, заложена в играта. Защо съм стигнал до това заключение ще разберете в по-долните редове.

Графичният облик на Shenmue II за Xbox е доста противоречив. Когато играта се появи за Dreamcast в края на 2001 година, тя изглеждаше феноменално на базата на почти всичко излязло дотогава, за която и да е платформа. За 2003 година обаче, определението "феноменално" спокойно може да се замести от просто "добре". Разликите с оригинала на пръв поглед са малки, но потопите ли се в играта, ще забележите колко старание и майсторство са вложили Ю Сузуки и неговият AM2, за да издокарат Shenmue II в "дрехи", подходящи за най-добрите откъм визуализация заглавия на пазара. Като се замисля, почти 90% от нещата, изграждащи визията на оригиналното Shenmue са пипнати и в продължението. Атмосферните условия изглеждат в пъти по-реалистично триизмерният ефект, прибавен към небето дава умопомрачителни резултати, особено когато се стъмва, заоблачава или съмва. Lens flare ефектът също е застигнал Shenmue II, както и страхотното осветление (вечерен Хонг Конг е едно от най-реалистичните кътчета, в които съм попадал във видео-игра), динамичните сенки и т.н. Друг интересен факт е огромното количество "жива плът", населяваща света на Shenmue II. В оригинала NPC-тата бяха над 300, а сега те са над 1000! Забележете, че тук говоря за 1000 напълно различни личности, както на външен вид, така и по начин на поведение. Ако се питате как стават тези неща, в 90% от заглавията да има по максимум десет-петнайсет 3D модела, а тук - хиляда, ще ви отговоря по следния начин: в разработката на кое друго заглавие участва екип от 2000 души? Естествено, не всички от тези 1000+ модела са детайлизирани по начин, подобен на главните герои, но ако не се вгледате в тях чрез камерата от първо лице, по-окастрените (в сравнение с тези на Рио и компания) модели трудно ще ви направят лошо впечатление (като изключим телесната обработка на борците). Текстурите в играта също са страшно детайлни и разнообразни, дори на места по-добри от оригиналната DC версия, което е впечетляващо като се има в предвид, че става въпрос за конверсия.

Много приятна е и художествената реализация на Shenmue II, която я прави една от най-красивите игри, издавани някога. Разнообразието на сградите и обектите като цяло е умопомрачително, което предава доста висок реализъм на визията на отрочето на Sega. Специално за продължението, което се развива основно в Хонг Конг, тоест Китай, екипът на AM2 е направил едномесечна екскурзия до гореспомената страна, за да имат възможност членовете му да се запознаят с тамошната архитектура и не на последно място - с културата й.

Ако си мислите, че оригиналът беше голям по площ, то пак се замислете! Само първата част от продължението е равна по големина на първото Shenmue! За моя огромна радост, повечето от графичните Dreamcast недостатъци са изчистени в Xbox версията на Shennue II, което ще рече, че падането на кадрите, когато на екрана стане нажежено вече не е налице. Проблема с aliasing-а също е редактиран, както и зареждането между отделните локации е осезаемо по-бързо. Единственият Dreamcast проблем, който не е поправен във версията за най-мощната конзола на пазара, е този с fade up-а на хората. Но си мисля, че това е трик на самия engine на играта (писан специално за Dreamcast), за да не се претовари самия той. Въпреки че Shenmue II е истинско произведение на изкуството, от техническа гледна точка, в сравнение с други новоизлезли Xbox заглавия като Panzer Dragoon Orta и задаващите се Halo 2 и Ninja Gaiden, тя не изглежда толкова добре. Но като се има предвид, че това е конверсия от игра за технически по-слаба конзола, Ю Сузуки и компания са напълно извинени.

Още при първата серия звукът беше на отлично ниво, но тук той е изкачил още едно стъпало нагоре по пътя към съвършенството, понеже като екстра към версията на Xbox е добавена и поддръжка на Dolby 5.1 по време на кът-сцените на играта. Тъй като действието основно се развива в Хонг- Конг, музиката е с привкус, познат ни от филми като "Тигър и Дракон".

По отношение на пасване на музикалните парчета в играта, тя се нарежда редом до най-доброто като Final Fantasy, MGS, REZ, Resident Evil и Silent Hill. Точно тази музика спомага за тоталното потопяване в света на Shenmue II, което е много важно за заглавия от този тип. За разлика от оригинала, в продължението всяка местност си има съответното музикално звучене, което внася едно доста голямо разнообразие на музикалния фон. Друг интересен факт, който трябва да се спомене, е наличието на гласове за всеки един от над хилядата участници в играта. Всяка мутра, срещната по пътя ви, ще ви отговори на чист английски това, което я питате. За разлика от оригиналната версия за конзолата на Sega, дубингът тук е на английски език и за мое огромно

съжаление, вариантът с озвучаването на японски е отпаданал. Повечето актьори са познатите ни от оригинала дубльори. В някои ревюта на западната преса се изказа мнение, че гласовете не били достатъчно подходящи, а аз ще запитам може ли всеки един от хилядата персонажа да има глас с добро озвучение? Нормално е да има мутри, които да фъфлят насреща ни, такива с пискливи гласчета, бабаити с твърдо

звучене и т.н. Мисля си, че именно това е правилният подход, за да може комуникацията с толкова много хора да е реалистична. Не може всеки един разговор да е чувствен или приятен за слушане, нали? Познатият ни от оригинала стандарт на игра е еволюирал в нещо още по-добро. Свободата в Shenmue II е още по-голяма в сравнение с тази на оригинала - свобода, която понякога ще ви накара да се замислите, дали въобще има смисъл да се занимавате с разрешаването на проблемите или реализирането на желанията на Рио, защото, както аз обичам да споменавам, просто ти се иска да поживееш в този свят. Ако имате достатъчно "кубчета" например, ще имате възможност да си погуляете по баровете и заведенията на Уан Чай, а налегне ли ви друго настроение, предлагам да се отбиете до аркадните зали, където са се настанили безценни Sega класики като After Burner, Hang-on, Space Harrier, QTE, Out Rune и т.н. Ако пък си падате комарджии по душа, защо да не опитате "едноръките бандити"? При положение, че и тази зарибявка ви омръзне, може да се пробвате колко ви бива на играта Дартс. За да имате "кубчета", ще трябва да се потрудите за тях, защото нашето момче губи париците си още в началото на играта. Лесно ни беше в единицата домоуправителката да ни дава парици всяка сутрин, нали? Е, за съжаление, тя си остана в Япония и в Shenmue II Рио ще трябва да изкарва сам прехраната си. За целта Сузуки-сан и компания са ви дали възможност да питате всеки един гражданин, къде може да си намерите работа в града, къде се играят игри със залог (зарове, "Тука има-тука нема", канадска борба и т.н.) или места, на където ще можете да си разпродадете колекцията от различни предмети, които сте закупували още от първа серия. Възможностите за работа са от най-различно естество: като се започне от пренасянето на сандъци и се стигне до моя фаворит - зарибяването на клиенти за една японска игра на име Пачинко. Не можете да си представите въодушевлението, което ме грабна, когато Рио застана пред сергийката и трябваше собственоръчно да ръкомахам и викам като хамалин по потенциалните клиенти, надявайки се някой да се отбие, та да направя "бизнес" с него.

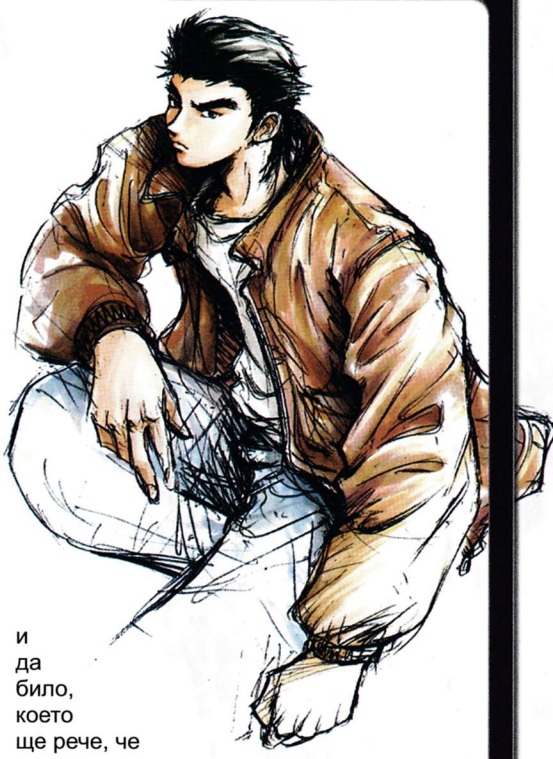
Време е да ви позанимая и със същността на играта, а именно скриптовите задачки, с които трябва да се занимава нашето ербапче. Дотук говорих за част от екстрите, с които може да се позанимавате при положение, че не бързате да видите края на играта. Все пак следването на сюжетната линия е най-важният елемент, изграждащ поредицата като цялостен шедьовър, а тя е сравнима с най-доброто, излизало от японските творци на видео-игри като Коджима и Сакагучи. Историята е колкото дълбока, толкова и разчупена, и не на последно място - доста поучителна. Завършекът пък ще изненада и най-големите фенове на оригинала. Няма да навлизам в преразказ на историята от първа част, само ще спомена, че двойката започва от точно там, където тя е завършила. Начинът на напредване не е променен в сравнение с първото Shenmue, тоест - очаква ви един пълен с неравности път до финала, породени от леко дразнещата първосигнална система на Рио. Тефтерчето, в което нашият герой си записваше различните quest-ове, отново е налице, така че ако забравите неща от рода "абе къде трябваше да ходя" или "с кой и кога трябваше да се срещна", верният "приятел" ще ви подсеща, когато е необходимо. Тупалките в Shenmue II участват в още по-голяма степен в разгръщането на играта. Системата на водене на битките леко наподобява тази на сериите Virtua Fighter, но възможността само с помпане на всички бутони да изпълнявате почти всички движения и да научавате нови, напомня и за игри като Tekken и Soul Calibur. За моя радост, в по-късните битки ще ви се наложи да вложите и доста стратегия на воденето на боя срещу определени противници, понеже всеки от тях е с различен боен стил. С няколко думи, за не-изцяло-fighting игра, бойната система е достатъчно дълбока, макар и победата понякога да се изразява в това да помпите като гламави бутон "А".

Друг често използван елемент е QTE (quick time events), познат ни от класики като Dragon's Lair. Чрез този подход ще разберете на какво ниво е бързината на реакциите ви. Хватката се състои в това, след като на екрана ви е показан даден бутон, вие да успеете да го натиснете точно и навреме. Освен това, QTE в Shenmue II са и доразвити, като вече ще трябва да изпълнявате и комбинации от рода "горе, долу, долу, горе и бутон X". Всъщност ако трябва да сравня начина на игра при Shenmue II с друго заглавие, освен първообраза разбира се, то просто няма да успея да намеря правилния избор, защото друго такова просто няма. Може би само Omikron леко, едва близва Full Reactive Eyes Entertainment (F.R.E.E) жанра, на който именно Shenmue е основател. Но точно в това се крие и най-голямата слабост на играта. FREE елемента е страшно иновативно решение, но тъй като играта се опитва да се придържа към реалните условия на живот и взаимотношения между хората, това определено няма да се понрави на всеки. Понякога интензивността и действието липсва поради факта, че трябва да се срещнете с еди-кой-си в определен квартал, или да изпълните определена задача по определено време. За разлика от първата част, тук дългите почивки между определени случки могат вече да се прескачат, като просто превъртите часовника до момента, в който даденото действие трябва да се осъществи. Или ако не сте успели да завършите някой quest по времето, през което не трябва да се спи, на другия ден просто може да се "телепортирате" там, където не сте се справили предишната вечер. Използвайки гореспоменатия метод при първото завършване на играта обаче, в мен остана впечатлението, че просто съм изгледал филм с доста добър сюжет, тъй като "играта" беше твърде малко, а и по такъв начин замисъла на Shenmue започва да се губи. Пробвах и по начина, по който изиграваx всеки път оригинала. Е, Бога ми, разлика имаше и то огромна! Има десетки от така наречените side quest, които нямат нищо общо с развитието на сюжетната линия, но са толкова забавни, че започнах играта за трети път и за моя радост открих същото количество нови quests, нямащи влияние върху развитието на историята (след шестото завършване на оригинала все още се случваха ситуации, в които не бях попадал).

Като екстри към Xbox версията са прибавени различни филтри, които променят външния вид на играта. Чрез смяната на тези филтри, Shenmue II може да изглежда като филм от времето на Чарли Чаплин, както и да "пожълтее" доста яко. За предпочитане е все пак оригиналният вариант. Друга добавка към конзолата на Microsoft е възможността да си правите снимки по всяко едно време (дори и на cut сцените), които след това се складират в твърдия диск на конзолата, за да може да ги разглеждате по всяко време, подобно на сериите Metal Gear Solid. Не на последно място трябва да се спомене и наличието на Shenmue The movie в Xbox-овия комплект на играта. Всъщност филмът по играта е изграден от всички cut-сцени, познати ни от Dreamcast-овия оригинал с цел играчите, които не са

имали възможност да се запознаят с историята на играта, да я усетят чрез филма.

Както в оригинала, и тук важи максимата "Shenmue не е игра за всеки". Подобно на първата част, продължението или ще ви погълне тотално и ще бъде игра, която ще помните с добро вовеки веков, или ще ви накара да кълнете създателите за това, за което сте платили. Аз лично нямам намерение да прокълнавам когото



и да било, което ще рече, че играта ми е допаднала. Нещо повече нареждам я до сюжетни шедьоври като MGS и неговото продълже-ние, Final Fantasy сериите, Chrono Trigger, Silent Hill, Zelda и Shining Force III. И запомнете - заглавието, за което ви говорих в цялата статия, не е поредното RPG, тупалка или екшън - то се опитва да обедини всичи познати ни жанрове в едно, а най-важното е, че го прави успешно. Сюжетната линия, леко плитка на пръв поглед, е толкова дълбока и интригуваща, че един пълнометражен филм едва ли би успял да я пресъздаде по същия начин, както го прави самата игра. Сагата на Ю Сузуки може да мине както за една от най-добрите игри излизала някога, така и за едно от най-големите разочарования, появявали се някога в индустрията за видео-игри. Това, кой от двата варианта ще ви допадне, завършвайки приключенията на Рио, ще оставя да изберете сами.

Автор: Ивайло Коралски

ПЛЮСОВЕ:

- Твърде различна и оригинална игра от всичко излизало досега.

МИНУСИ:

- Същото може да се изтъкне и като недостатък

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.4	Иновация:	9.1
Звук:	9.5	Преиграване:	9.0
Геймплей:	8.6	Авторско Пристрастие:	9.8

8.9

PANZER DRAGOON ORTA

ИНФО:
Производител: Smilebit
Разпространител: Sega
Жанр: Shooter
Други версии: няма

Едно от най-очакваните заглавия от притежателите на Xbox за 2003 година е вече факт Panzer Dragoon Orta може да се намери и по европейските магазини, занимаващи се с продажби на видео-игри и аксесоари. След забежката към ролевия жанр, серията Panzer Dragoon отново се завърна в първоначалния си формат на чистокръвен шутър в най-опростена форма. Резултатът от това е феноменален.

Не мога да не започна с графичната част на заглавието, тъй като Panzer Dragoon Orta е най-съвършенната от техническа гледна точка конзолна игра, излизала до момента и е сред първенците в категория "художествена реализация". Xbox не веднъж е била критикувана поради доста честите проблеми със загуба на кадри в повечето си заглавия. Smilebit обаче, доказват, че характеристиките на самата конзола нямат нищо общо с гореспоменатия проблем, а по-скоро става въпрос за явната несериозност, с която подходждат повечето производители към игрите си за машинката. Оптимизация му е майката! По време на десетте нива от приключението на младата девойка Orta, всяко от които текстурирано по умопомрачителен начин и изпълнено с десетки видове създания, отрупани с хиляди полигони и изумителни particles ефекти, аз поне не забелязах кадрите да паднат под 60, което си е постижение (подробна статия на тази тема, можете да намерите в настоящия брой). Дизайнът на различните видове създания е разчупен и доста различен от това, което сте виждали досега. Този на нивата също не остава по-назад. Започвайки от кълбовидната структура на долната част на драконовите крила, минавайки през ездачите на огромни червеи и стигайки до незабравимите живописни пейзажи, всичко си има свой собствен чар и неповторим външен вид, който се вписва перфектно в заобикалящата ви среда. Нищо в света на Orta не е претрупано или излишно.

В сравнеие с графичната част, звукът в PDO определено е по-неуловим в начина си на влияние по време на игра, но все пак е доста добре оформен. През по-голямата част от времето, музикалният фон е леко притихнал, но в определени моменти от играта, когато на екрана стане нажежено, музиката преминава на преден план. Звуковите ефекти са на типичното високо ниво, познато ни от старата трилогия за Sega Saturn, съчетавайки се доста добре с уникалния визуален стил, който е характерен за поредицата.

Величествената презентация най-вероятно ще спечели много одобрителни погледи от потенциалните купувачи на PDO, но новата игра на Sega предлага също и един адски ловък и гениално замислен начин на игра. Простичкият, чистокръвен шутър, познат ни от първите серии на поредицата се завръща, въпреки че са добавени и някои нововъведения. Сега играчът има контрол над скоростта, с която се движи обяздвания от него дракон, както и възможност да избира измежду три драконови форми елемент прокаран от ролевата Panzer Dragoon Saga, но в нашия случай доста по елементарно изпълнен. Всяка една от тези три форми е със свои уникални характеристики. Резултатът от всичко това е интерфейс, с който човек лесно свиква, но е трудно да усвои до съвършенство.

За всички по-труднички шутъри от този тип е характерна тънката граница между необходимостта от определени умения и запаметяването на дадени по-трудносмилаеми пасажи от играта. Доста често, иначе фантастични заглавия, могат да влудят играча с непрестанните му провали в даден момент от играта и да го накарат да изучи всеки един пиксел от даденото място. И така, отегчително да повтаря едно и също действие десетки пъти, докато не премине опъващия му се до този момент цикъл.
Такова заглавие например бе Mega Drive поредицата Thunder Force, която мен лично понякога ме изкарваше от нерви. Дори пресни заглавия като хита на Treasure Ikaruga, все още пазят този дразнещ донякъде елемент в своята същност. Orta определено е от този вид "по- труднички" шутъри, но гореспоменатият проблем е доста майсторски решен чрез използването на трите форми на дракона. От всяка една форма играчът може да извлече облага в дадена ситуация, но трябва да ви предупредя все пак, че гаранция за това, че ще успеете да преминете от първия път даден етап няма. Шансовете ви за успех от втория път обаче, се покачват мълниеносно, запомняйки например на кое място са "изпили" енергията ви и с коя друга форма може тази енергия да се съхрани. Единствената критика, която мога да отправя към начина на игра при Panzer Dragoon Orta, е по-скоро критика към самия жанр. Тъй като предвижването ви напред се извършва автоматично, при опеделени случаи (струпване на множество врагове, израстъци на босове т.н.) ще бъдете посечени без да имате време за каквато и да е реакция, което съгласете се, не е много приятно усещане. Мислиш си например, че има предостатъчно място за да избегнеш евентуален сблъсък, когато камерата се обръща в противоположната посока и изведнъж се озоваваш на възможно най-опасното място. Това е малко раздразнение за играещия, но все пак си остава такова.

Една от най-големите слабости на този вид шутъри е продължителността на играта, която в повечето случаи не преминава границата от два, максимум три часа. PDO се преминава пърия път за около два футболни и един баскетболен мач, но Smilebit са се погрижили да добавят доста повече от едно просто завършване, с което да задържат интереса на играчите за по-дълго време. След успешното завършване на Orta пред вас ще се отвори възможността да се запознаете отблизо с един перфектен порт на оригиналния Panzer Dragoon (информация за него може да намерите в рубриката "All Stars"). След това имаме втори сценарий, в който играчът може да "полети" с персонаж от противниковата страна. Нивата в този сценарий са напълно различни, но нямат излъчването на тези от главното приключение. Все пак, колкото повече екстри, толкова по-добре! Прибавете към всичко това и още няколко нови бонус нива, една енциклопедия, архив с възможност за отваряне на красиви картинки от Panzer Dragoon вселената и няколко различни филмчета.

Panzer Dragoon Orta е игра, която трябва да се изиграе! На някои от вас, автоматичното предвижване и постоянното пуцане може да се стори не дотам приятен елемент, особено ако сте хора, свикнали да изследват различни местности и територии в поредици като Shenmue и Final Fantasy, но PDO доказва, че заглавия-класики могат да се родят от всеки един познат ни жанр, пък бил той и чистокръвен шутър.

Автор: Ивайло Коралски

РЕЙТИНГ:

Графика:	10	Иновация:	6,5
Звук:	9,2	Преиграване:	9,0
Геймплей:	9,3	Авторско Пристрастие:	9,5

9.1

ПЛЮСОВЕ:
- Невиждана графика.
- Много екстри за отключване.

МИНУСИ:
- Труден геймплей
- Объркваща камера в някои моменти

ИНФО:

Производител: Konami
Разпространител: Konami
Жанр: Stealth Action
Други версии: PS2, PC

METAL GEAR SOLID 2 : SUBSTANCE

MGS2: Substance не е изцяло нова игра, а пакет от MGS2: Sons of Liberty и допълнителни мисии и тренировъчни нива, също като MGS: Integral, която Konami пуснаха навремето за PSone. За тези, които все още не са играли MGS2, ще си позволя да разкажа накратко за същността на играта.

В Sons of Liberty поемате ролята на Raiden млад и неопитен агент под прикритие, пред който стои задачата да проникне в т.нар. Big Shell и да спаси непокътнати заложниците държани там, сред които е и самият президент на САЩ James Johnson. Историята оттам нататък е пълна с обрати и като цяло е една от най-оригиналните, предлагани някога. Тези, които си направят усилието да я разтълкуват, ще се сблъскат с дълбокофилософски идеи и размишления, наподобяващи донякъде тези от филма "Матрицата" за съществуването на човека, за заобикалящата ни реалност и т.н. От друга страна, MGS2 е играта, която се доближава най-много до представата ни за "игра-филм", може би именно защото графиката е размазваща, героите са озвучени по перфектен начин и кът-сцените са реализирани с огромен професионализъм и финес.

Преди всичко обаче, от вас ще се иска да играете, отколкото само да гледате поредната холивудска продукция, и то по уникален за времето си начин. Както и в първата част, и тук главната ви цел е да останете незабелязан, само че възможните начини, чрез които трябва да го направите, са вече повече и по-големи. И противниците ви са много по-умни! Разпознават ви по отраженията, по сянката ви, по стъпките, по звуците, които издавате, по движенията ви, та дори по едното кихане. Макар да разполагате с огромен арсенал от оръжия и предмети, понякога те са напълно излишни и се налага да поразмърдате доста мозъка и пръстите си, за да изпълните възникналата задача. Смятам, че казаното от мен дотук е напълно достатъчно, ако не да вземете играта за гениална, то поне да ви убедя, че няма да скучаете през близо 15-те часа геймплей.

Да преминем обаче към новото в Substance, а именно частта с мисиите, модовете и всичките там добавени екстри.

Ще започна с VR Missions, които са структурирани по същия начин, както бяха добавените такива в MGS: Integral. Изкушавам се да кажа, че те направо са си същите с една единствена разлика, че графиката е преработена (с MGS2 енджин) и в тях боравите с "играчките" и оръжията от втората част. Въпросните мисии са структурирани в четири категории Sneaking Mode, Weapon Mode, First Person Mode и Variety.

В Sneaking Mode целта ви е да стигнете от точка А до точка Б като останете незабелязан и по възможност за най-доброто време, на което сте способен.

В Weapon Mode целта ви е същата, само че вече разполагате с оръжията от самата игра, като си има определен брой мисии за всяко едно от тях. Тук трябва да спомена, че във VR Missions можете да си избирате с кого да играете Snake или Raiden. В Weapon Mode имате едно предимство ако играете с втория и то е (та-дааам!) меча от MGS2, който лично на мен ми стана много любим, особено в последната Boss Battle.

First Person Mode е по-новаторската част от цялото това допълнение. Тук отново играете мисиите от предишните два мода, само че изцяло и единствено от първо лице, като самото управление и геймплей нямат нищо общо с прицелването в MGS2. Наистина играете като FPS!! При настройките можете да си избирате измежду три вида управление, но аз честно казано, така и не можах да свикна с джойпада на Xbox. Особено неудобно е положението, че при него има само 2 горни шифта (при Dual Shock 2 за PS2 са 4) и за другите два трябва да използвате черно-белите

бутони, които според мен също са неудобно разположени.

Както и да е. Ако се преборите с първите три категории, ще отключите Variety Mode, който е доста интересен (хората, играли MGS: Integral, знаят за какво говоря)...

Минавайки определен брой мисии в четирите режима, можете да отключвате различни костюми, с които да преобличате Snake или Raiden. Естествено, отново присъства старият, познат нам джеймсбондовски фрак, а освен него, друг интересен е и този на кибер-нинджата от играта.

Освен VR Missions, които са над 350 на брой, можете да играете и около 150 т.нар. Alternative Missions. Те се състоят в определени задачи, които трябва да изпълните в самите нива от същинската игра. Например познатите обезвреждания на експлозиви C4 и снимането на прототипа на Metal Gear RAY, само че вече самостоятелни. Има и една много интересна алтернативна мисия, в която за задача имате да снимате определени части от плакатите с разголени азиатски девойки, но с едно на ум ще подмина обясненията относно нея (абе не са чак толкова разголени, колега бел.ред.).

И ако след гореспоменатите общо 400 на брой мисии останете жив, то определено Snake Tales ще ви довършат. Те идват в отговор на феновете, които изпаднаха в шок, понеже не можеха да играят през цялото време с любимеца си Solid Snake. Е, тук вече ще могат, дори нещо повече в цели 5 драматични негови случки имате възможност напълно свободно да се мотаете из Big Shell нивото. Лошото поне според мен е, че историята в тези 5 мисии се разказва само под формата на текст между тях, който трябва да четете, а не като кът-сцени, както е в самата игра. Малко досадно, но с времето се свиква.

Когато завършите всички мисии + същинската игра, отключвате Boss Survival Mode, Casting Theather и European Extreme степен на трудност, които обаче не са нищо ново за тези, които вече са играли европейската версия на MGS2:Sons of Liberty, където за разлика от американската и японската, си ги имаше като екстра.

И за финал, ще се опитам да отговоря на въпроса дали си струва да си купите Xbox само заради MGS2: Substance... Ако сте живели в екваториалните джунгли през последните две години, не сте играли MGS2 за PS2 и можете да преглътнете няколкото падания на кадрите в Xbox версията, отговорът определено е "да". Паралелно с това ще имате възможност да поиграете 405-те допълнителни мисии, които идват с играта. Ако пък имате PS2 и MGS2 си мисля, че да давате около 120 лв. само за някакви си мисии (макар, че в PS2 версията ще можете да карате skate в Big Shell нивото), не си струва. Още повече, че MGS2: Substance съвсем скоро ще е на пазара и в PC формат и вариантът да си я вземете от някой приятел и да си я инсталирате на hard-a, изглежда най-приемлив.

Автор: Павел Симеонов

РЕЙТИНГ:

Графика:	9,4	Иновация:	8,0
Звук:	9,2	Преиграване:	8,9
Геймплей:	9,0	Авторско Пристрастие:	10

9.2

ПЛЮСОВЕ:

- Над 405 мисии.
- Нови еротични плакати в нивата.
- Много скрити екстри.
- Всичко е побрано само в 1 DVD.

МИНУСИ:

- Падания на кадрите.
- Неудобно управление с джойпада на Xbox.

METROID PRIME

ИГРАТА, КОЯТО ЩЕ ТЕ НАКАРА ДА СИ КУПИШ GAMECUBE!

ИНФО:
Производител: Retro studios
Разпространител: Nintendo
Жанр: FPS
Други версии: няма

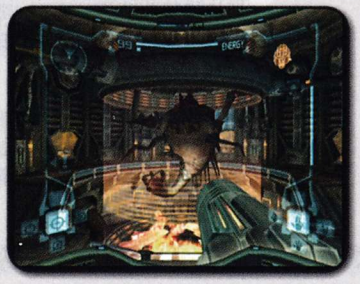
Когато в края на 2001 година Nintendo анонсира новината, че новият Metroid ще се играе под формата на шутър от първо лице, доста фенове на хита от времето на NES бяха скептично настоени (скептицизъм бе облял и моето съзнание), спрямо подобно решение на любимата си компания. Трудно им бе да си представят как една от най-добрите игри по времето на 16 битовите машинки като SNES и Mega Drive, ще се разцъква от първо лице. Metroid винаги е била игра, в която са съчетани няколко основни геймплей елемента изследване, събиране на различни предмети, на оръжия и не на последно място, всичко това подсолено със стабилен платформен елемент под формата на скачане, тичане и т.н. Нито един от тези елементи (като изключим третият), няма добро изпълнение във FPS игрите.

След по-близка среща с Metorid Prime обаче, трябва да призная, че новото творение, разработено от неизвестния никому досега, но адски талантлив канадски екип на Retro Studios, ме опроверга по всички линии на опровержението! Усещането от играенето наистина бе "Метроидско", но с една малка подробност - всичко е реализирано в 3D.

Именно начинът на игра превръща Metroid Prime в класика! Класика, въвеждаща неща във FPS жанра, които никога досега не са се сработвали добре. Изследването отново играе главна роля в разделения на шест различни зони свят. Свят, тотално разчупен и пълен с живот. Един свят, какъвто не сте и сънували, в който всичко е намерило правилното разположение. Някои от локациите в него първоначално са недостъпни, докато не изнамерите определени предмети или оръжия като скокливите космически ботушки, Xray маската, възможността да се превъплатите в топче и т.н. Всяка една от тези джунджурийки си има определен начин на използване, който ви позволява да прогресирате в играта. Xray маската, която споменах, например, ви позволява да разбулите невидими до този момент кътчета и недостъпни площи. Да, начинът на игра е познатият ни от старите серии, само че гледан от различна перспектива. Използвайки L спусъка за прихващане на мишените и R спусъка за оглеждане, контролът изглежда доста опростен (макар на първо време да ви се стори леко объркан). Скачането, съставна част от геймплея на Metorid, е реализирано страхотно! На повечето играчи, които са се докосвали до FPS игра е добре известно, че подскачането в повечето шутъри е трагично. Незнам как канадския екип е постигнал почти съвършенното управление и усещане по време на скок, но е факт, че то сработва безупречно в MP. Въпреки, че дължината на скоковете, постигани от нашата героиня, биха засрамили едновременно Карл Люис, Сергей Бубка и нашето Стефче, никога няма да се почувствате несигурни, къде ще се озовете преди последния стадий на гравитацията. С напредването на играта "метроидката" дори ще се изучи да подскача още по-надалеч, в сравнение с първоначалните си атлетически възможности, но усещане за

несигурност така и не се появява! Оглеждането в Metorid Prime, може би, ще се стори странно на повечето играчи. Свикналите с Quake, Halo и Unreal дори ще пропищят, защото на базата на този от любимите им игри, "погледът" в MP е доста бавничък или може би, по-скоро различен. Всичко обаче, си има своето обяснение. Тъй като управляваната от нас мадама носи доста тежичък костюм, тя трябва да повдига цялата си ръка, за която е закрепено нейното оръжие, за да успее да погледне в обширните над нея небеса. Това се поражда от факта, че тя дори няма вратле, което да завърти в необходимата посока, когато това е необходимо. С времето всеки стойностен играч би свикнал, дори този похват би му допаднал…

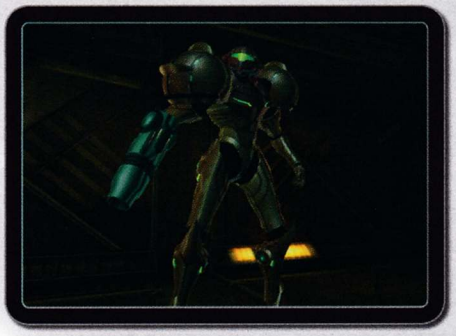
Най-голямото предимство на Metorid Prime обаче, е факта, че цялостното изиграване е едно умопомрачително изживяване за този, който държи джойпада на GameCube в ръце. Изживяване, непрекъсвано от време за зареждане между отделните локации, хиляди към сцени или CG анимации.



История има, макар тя да е най-маловажната частица, изграждаща великолепието на тази игра. Само ще вметна, че бойното ни девойче Samus е по следите на звездни пирати, извършващи тестове и целящи създаването на нов вид създание, подобно на Metroid. Тя разбира, че тяхна тайна база се намира на планетата Tallen Four и се отправя натам, за да погледне какво са складирали пиратите и в крайна сметка, да се разправи веднъж завинаги с тях.

Притежателите на GameBoy Advance и Metroid Fusion за същата конзолка, ще имат възможност посредством link кабелчето (продаващо се отделно), да свържат малкия Metroid с големия си кубов побратим. От свръзката, Samus ще разнобрази гардеробчето си с нов кюстюм, излъчването на който обаче, отстъпва на това от оригиналното облекло. Друга приятна добавка към MP е възможността да отключите перфектен порт на оригиналния Metorid, появил се през 1985г. за най-успешната машинка на Nintendo - NES. Освен че навява приятни спомени за онези времена, първото приключение на Samus също показва и до къде е стигнала в цялостното си развитие серията.

Графиката на Metrod Prime е адски добра, но това, което я прави най-вече запомняща се, е визуалната облицовка, избрана от Retro Studios. Тя е в стила на старите заглавия от семейството, но подплътена с цялата графична мощ, събрана под капака на малкото кубче. Всичко, като започнем от текстурите (и тяхното разнообразие), моделите на противниците и визуалните ефекти, е с много високо качество, но отсъства "Wow" факторът, характерен за играча, виждайки за пръв път Halo например. С времето обаче, визуалната прелест, лъхаща от тотално рачупените, красиви и нелинейни нива, просто хваща полезрението ви в капана, заложен от канадците и той не би ви освободил, поне докато не завършите цялостно приключението на



Samus. С риск да бъда обвинен в пристрастие, ще споделя лично мнение, че графиката на Metorid Prime е дори по-стойностна от тази на творението на Bungie, поради факта, че тя е украсена и дообогатена с толкова много малки и на пръв поглед ненужни детайли, които обаче правят цялостното и графично излъчване неповторимо. Поглеждайки с Xray маската например, ще зърнете как Samus сменя различните оръжия под облицовката на костюма си, как при по-ярка светлина, лицето й се отразява в стъклото на носения от нея шлем, или пък как водата се разтича по тялото й след престой във воден басейн.

Звукът също допълва по подобаващ начин общата, крайно положителна картинка в Metroid Prime и му придава неповторима sci-fi атмосфера. Записани гласове в играта няма (като изключим пъшкането и охкането на нашата героиня), което донякъде е плюс, защото не веднъж и дваж сме ставали свидетели на отлични заглавия, опозорени от калпави актьорски звучения.

И все пак, има ли слаби места новият член на поредицата? Отговорът е положителен, въпреки че по-скоро става въпрос за досаден недостатък, характерен за всяка появила се игра от серията. Той се състои в това, че убивайки даден противник, той възкръсва веднага щом метро-девойчето се завърне отново в помещението, в което му е клъцнала кратунката. За типове с безкрайно желание да сеят погром над всичко, което зърнат пред себе си, това предполагам е добре дошъл недостатък, но за останалите играчи с течение на времето, той се превръща в досада. Други критики, които някой може би ще "тресне на масата", са отсъствието на мултиплейър опция и постният донякъде сюжет. Бих заявил обаче, че MP просто не се нуждае от тях! Тръпката от самото изиграване е достатъчно голяма, за да забравите всяко едно слабо местенце, скътано където и да е в играта.

Всеки широко скроен играч, би трябвало най-малко да опита Metroid Prime, понеже въпреки гореспоменатите леки и бих казал, незначителни издънки, новото отроче на бившата компания за плюшени играчки предлага в големи дози от най-важното за една игра, а именно удоволствието, което ще изпитате, гмуркайки се нейде из един необятен свят, побран в няколко сантиметров пластмасов носител. Всичко това, подплътено с убийствена графика и звук, автоматически превръща Metorid Prime не само в най-добрата Metorid игра досега, но и в едно от най-добрите заглавия излизали някога.

Автор: Ивайло Коралски

GAME Neo

ПЛЮСОВЕ:

- Игра, която ще се помни с години.
- Прекрасна графика.
- Оригинална атмосфера.

МИНУСИ:

- Постен сюжет .
- Враговете възкръсват, когато минавате през стари локаци.

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.7	Иновация:	9.0
Звук:	8.9	Преиграване:	9.0
Геймплей:	9.9	Авторско Пристрастие:	9.5

9.7

RESIDENT EVIL 0

RESIDENT EVIL ПО СТЪПКИТЕ НА TOMB RAIDER?

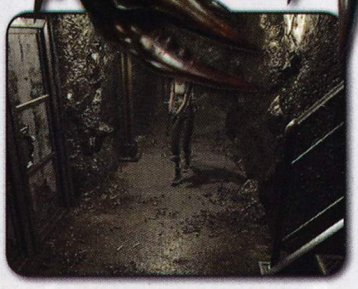
ИНФО:
Прозиводител: Capcom
Разпространител: Capcom
Жанр: Survival Horror
Други версии: няма

Както и да го погледнем, заедно със Street Fighter поредицата, Resident Evil сериите са най-популярните творения появили се през годините, от една от

най-големите фирми произвеждащи основно конзолен софтуер - Capcom. Пуснат в Япония още в края на 1995 година, първият Resident Evil, познат на японските братя под наименованието Biohazard, втрещи пуританите и разтърси геймърите. Въпреки че притежателите на персонални компютри години преди това бяха вкусили от подобен тип игра, в лицето на сериите Alone in the Dark, заглавието на Capcom обра овациите на феновете на horror жанра със своята умопомрачителна за времето си графична част, Страхотен звук и най-вече атмосфера, пред която дори тази на отрочето на Infogrames бледнееше. Атмосфера, от която не просто подскачаш в дадени моменти, а такава, която с времето те обладава тялом и духом, принуждавайки те в определен момент да пуснеш джойпада на пода, да се облегнеш на удобното кресло, дори да си пуснеш "супершоуто" на Къци (да, и през онези времена го имаше) и да му се зарадваш така, все едно са ти избрали номера от другото "страхотно" предаване "Треска за злато". Оттам насетне, Resident Evil се превърна в една от най-популярните поредици в цялата история на индустрията за видео-игри. И макар подобренията в следващите серии да бяха основно в графично отношение, желанието на играчите да научат как ще се развият сюжетните нишки, изтъкани от умовете на "капкомците", продаваше всеки един нов Resident Evil в милиони екземпляри.

Resident Evil 0 (или Resident Evil Zero) започна своя живот като ексклузивно заглавие за Nintendo 64, но с времето се разбра, че животът на конзолата безвъзвратно е отминал и проектът беше преместен на доста по-перспективната от финансова и графична гледна точка, нова кутийка на Nintendo - GameCube. Както подсказва самото заглавие, историята на RE Zero, се развива преди тази на оригинала. Главните герои са един от агентите на S.T.A.R.S. Ребека Чембърс (познатата ни от RE1 помощничка на Крис) и бившият морски тюлен Били Коен. Отново става въпрос за T-virus, много зомбита и различни мутанти, но начинът на развитие на историята е коренно различен от този на предишните епизоди, което прави играта още по-потайна и заплашителна. Били Коен пък е нов тип играч за поредицата, който коренно се различава от добрите стари полицейски души Крис Редфийлд и Лиън Кенеди. С белезници или не, той просто е по-готин тип! (Или може би прекалено силно ми се е приискало да вляза под кожата на антигерой в RE игра...)

В начина на игра при RE Zero има две големи разлики в сравнение с останалите членове от семейството на horror поредицата на Capcom. Първо, наместо всеки един да си има свой собствен път и история, Били и Ребека могат да си хоцкат заедно (най-накрая нещо логично в тази поредица). Това е доста интересен нов елемент, който може да ви бъде много полезен, ако случайно сте попаднали в епицентъра на дружинка от пет или шест зомби-приятелчета. Любопитен е факта е, че двамата герои могат да се разделят или събират отново във всеки един момент от играта.



Понякога ще ви се наложи да оставите единия герой малко по-назад, а с другия да продължите да обхождате нови територии. Освен това, двете ни пиленца могат да си разменят различни предмети. По този начин, ако Rebecca има нужда от медицинско оборудване, Billy веднага може да се отзове със зелена билчица. Същото се отнася и за оръжията.Другият напълно нов елемент, прокаран в тази серия, е възможността да пуснете всеки един предмет от вашия инвентар където ви душа пожелае. За съжаление обаче, за сметка на гореспоменатата новост, познатите ни раклички за складиране на ненужни предмети са премахнати. Така предимството да подхвърлите предмета, който ще ви е необходим по-късно в играта, в нейното начало, се превръща в недостатък, тъй като след време разстоянието (в повечето случаи то е голямо), трябва отново да се измине, за да си гепнете нужния ви вече предмет. А колко добре би било, ако с прокарването на новия похват, Capcom бе оставил и старият прийом за разпределение на ненужните предмети!

Малко, но много полезно

нововъведение е възможността за комбиниране на даден предмет с такъв от инвентара, още преди той да бъде "прибран" от вас. Така например, ако инвертарът ви е пълен, а в него има билки, когато вземете зелена, направо може да я смесите с тези, които са ви в наличност.

Подобно на останалите си събратя, RE Zero не може да се похвали с кой знае колко добър и интуитивен контрол. Всъщност, структурата на самото управление не е помръднала и на педя от първия RE насам, което не е похвално, като се има в предвид колко по-разчупено и лесно за усвояване е то в друг популярен продукт на компанията Devil May Cry.

Затова пък графичната част на играта е феноменална! Предварително рендвана или не, графиката на Resident Evil Zero е може би сред най-изкусителните, които малкото кубче е предлагало. Новият член на поредицата изполва графичния похват, познат ни от римейка на оригиналния Resident Evil за същата конзола. Пререндваната околна среда е най-добрата, която може да се види, за която и да е платформа. Дразнещата статичност, характерна за по-старите игри, е заменена с доста голяма раздвиженост на задните фонове тревичките и дърветата се полюшват под напора на вятъра, празни кутийки се търкалят по пода и т.н. Моделирането на героите, също заслужава само суперлативи! С малки уговорки можем да кажем, че те са почти със CGI излъчване. Качеството на визуалните ефекти може да съперничи на най-доброто на пазара bump mapping е използван почти навсякъде, а за нивото на климатичните ефекти стига само да спомена за сцената, разиграваща се върху движещия се влак една от най-бруталните "картинки", сътворени някога във видео-игра. На всичкото отгоре, FMV-тата са замесени от най-висококачествено тесто и спомагат за по-доброто предаване на историята.

Звукът е на познатото ни високо, характерно за серията, ниво. За съжаление, той почти не е помръднал от оригиналния Resident Evil (като изключим може би по-професионалното озвучаване на персонажите). Музикалното оформление отново чудесно изпълнява предназначението си да осигури мрачна и потискаща атмосфера, която ще захрани с ужас

съзнанието ви до степен, при която подозрително ще се оглеждате дори когато изминавате разстоянието от стаята си до едното място (разбирай WC).

Въпреки всички новости, добавени в тази последна засега RE игра, разликата спрямо старите серии е повече от незадоволителна. Крайно време е Capcom да престане да лежи на стари лаври и да поработи най-вече върху начина на управление. Дано това стане още в Resident Evil 4, която вече беше официално обявена за конзолата на Nintendo. От това не искам да си извадите погрешни изводи спрямо RE Zero. Играчът, следил поредицата от нейното начало, би поел тази нова серия с отворени обятия и вероятно не би бил разочарован от нея. За съжаление обаче, с остарялата си концепция и изпълнение, Resident Evil 0 трудно би привлякла нови играчи за своята кауза.

Автор: Ивайло Коралски

ПЛЮСОВЕ:
- Зашеметяваща визия
- Възможност за игра с два героя едновременно

МИНУСИ:
- Нищожни нововъведения.
- Старото объркано управление .

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.8	Иновация:	4.2
Звук:	8.7	Преиграване:	5.0
Геймплей:	7.1	Авторско Пристрастие:	8.0

8.7

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

ИНФО:
Производител: KCEK
Разпространител: Konami
Жанр: Adventure RPG
Други версии: няма

Поредицата на Castlevania е съпоставима по успех единствено със серията Final Fantasy на Square много игри за всевъзможни платформи, коя от коя по-завладяващи. Разбира се, Konami решиха да продължат в този дух като завладеят и новото "бебче" на Nintendo с великолепните си Castlevania игри.

Разработена специално за GBA, Castlevania: Circle of the Moon не поставя нови стандарти в ролевия жанр, което обаче е без значение. По-важното е, че играта е достоен наследник на неповторимия хит Castlevania: Symphony of the Night за PSX. Атмосферата, геймплеят, изключителната симфонична музика всичко е пипнато до най-малката подробност. Известни критики заслужава графиката, но нека караме поред.

Историята и на тази Castlevania се върти около поредното възкресяване на вампирския гадняр Дракула, а и тук ролевият екшън се вихри в неговия замък от името на поредния, смел ловец на вампири. Нашият човек, заедно със своя обръгнат учител по ловене на изчадия и неговия син, влизат с взлом във владенията му и тази нетактична постъпка, точно по време на процедурата по завръщането на Дракула, им навлича вампирския гняв.

Въпреки баналната история, геймплеят впечатлява със своята дълбочина, а самата игра със своята продължителност. Героят ви и тук се развива като качва нива и събира артефакти, но основният акцент пада върху намирането и комбинирането на DSS карти (dual select system). Те са два вида и тяхното комбиниране води до прилагането на живописни умения и магии, а дори и на магии за свикване. Употребата им ще се налага най-вече при битките срещу босовете, които са много разнообразни и добре измислени. Продължителността на играта клони към 20-25 часа за превъртане и към 50+ часа, за откриване на всички екстри. Доста впечатляващо, като се има предвид скромната "походна" конзола на Nintendo. Към тези плюсове изсипваме и великолепната оркестрална музика, която през слушалки е истински трепач. Като единствен минус се откроява графиката, която е на ниво, но е наблегнато на мрака. Това е сигурно с цел да се създаде подходящата атмосфера, но и прави играта истинско очно предизвикателство на зле осветения екран на Game Boy Advance.

При всички положения, първата Castlevania за GBA е задължителна игра за всеки фен на ролевите започнете ли веднъж ролевия екшън, ще се успокоите чак когато видите сметката на върховния vampiresku romanesku Дракула.

Автор: Боян Боянов

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.8	Иновация:	8.3
Звук:	9.2	Преиграване:	8.0
Геймплей:	9.2	Авторско Пристрастие:	9.0

9.0

ПЛЮСОВЕ:
- Традиционната атмосфера.
- Музика за ценители.

МИНУСИ:
- Недоизпипана графика.

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

ИНФО:
Производител: KCEK
Разпространител: Konami
Жанр: Adventure RPG
Други версии: няма

През 2002-ра, само година след C:CotM, Konami издадоха още една "вампирска" игра за GBA Castlevania: Harmony of Dissonance, която също бе посрещната възторжено, защото и тя се оказа размазващ хит. Какво я отличава от другите геймки от поредицата?

От гледна точка на историята, действието в тази игра се развива 50 години след ликвидирането на Дракула от Simon Belmont в оригиналната Castlevania. И тук липсва всякаква оригиналност. Подобно на Double Dragon, и в C:HoD имаме подло отвличане и две аверчета, които хукват да мъстят за наглостта на злодея. Единият юнак е внукът на Simon Belmont, който размахва добре познатия ни камшик. С другия персонаж ще можете да играете едва след като минете играта веднъж. В геймплея липсва DSS-а от предната игра тук правенето на магии е доста по-лесно. Иначе качването на нивата на показателите на вашия герой става по стария ролеви начин налагате на вампирските орди от немъртви, полумъртви, недотам умрели и категорично отказващи да мрат твари, което ви трупа свещените точки "опит". Продължителността на играта не е колкото ни предлагаше предната Castlevania, но утешение за това е възможността да се пуснете с втория герой. В C:HoD се завръща алчният търговец, който налага високи цени на ролевите джунджурии, защото е дърт монополист. Завръща се и огледалният замък на Дракула, като често ще ви се налага да прескачате от стандартния замък в огледалното му копие. Като бонусче, подобно на сериите Dark Cloud, можете да събирате мебелировка, която да подредите в една стая, специално опразнена за целта. Честно казано, аз не останах особено въодушевен от тази екстра.

Графиката е много по-добра от тази на C:CotM и вече не се налага да светите с миньорска каска в екрана на конзолката. Всичко е на доста по-прилично графично ниво от предишната игра, а и ефектите от магиите също са значително по-красиви. Графичната благодат обаче, е за сметка на музиката, която за разлика от традиционно великолепната оркестрална музика на поредицата на Konami, не впечатлява с нищо особено.

В заключение можем да кажем, че идеалната Castlevania за GBA би била комбинация от геймплея и графиката на C:HoD + музиката на C:CotM. На всеки фен на поредицата бих препоръчал да разнищи и двете геймки, а поуките и изводите да остави за пичовете от Konami.

Автор: Боян Боянов

ПЛЮСОВЕ:
- Солидна графика
- Двама герои

МИНУСИ:
- Музиката е по-слаба от останалите серии.

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.5	Иновация:	6.0
Звук:	7.4	Преиграване:	8.5
Геймплей:	9.5	Авторско Пристрастие:	8.0

9.2

DRAGONBALL Z

Това име е познато дори на хора, които са нямали нищо общо с аниме и манга през живота си. Един от най-популярните, ако не и най-популярния аниме-сериал, той далеч е надхвърлил очакванията и амбициите на създателя си. Едва ли Акира Торияма е предполагал, че екранизацията на манга-комиксът му ще е култ за милиони и буквално ще диктува съдбата на манга и аниме като цяло. Стотици епизоди, тълпи от екзалтирани фенове и един доста съмнителен рисунък са част от характеристиките на сериала.

Да започнем с историята, която в случая се върти около извънземния боец Гоку, попаднал като бебе на земята, след което отгледан и възпитан от хора. Гоку и неговите семейство и приятели се изживяват като дейни борци за човешките права и свободи, като периодично спасяват света от големи количества злодеи. В ролята на лошковците се подвизават богата и живописна галерия персонажи, вариращи от човекоподобни бойци Saya-jin (не, това не е рибен деликатес, а видовата принадлежност на главния герой), до озлобени розови изверги, превръщащи цели градове, барабар с обитателите им, в бонбони и шоколад, за да ги похапнат с наслада по-късно. Сигурно вече си задавате въпроса как, аджеба, Гоку и компания се разправят с тълпите извънземна паплач. Автомати, пушки тип "помпа", гаубици и подобна конвенционална железария, широко ползвана от типичния ловец на инопланетяни, не фигурира в техния арсенал. Всъщност, те въобще си нямат арсенал, 'щото не им и трябва. Всички до един в това аниме, освен някои от съпругите на главните герои и хората, които биват спасявани, са страховити майстори на бойните изкуства. Полуфантастични бойни техники, енергийни кълба и дискове, психични лъчи и подобни малки екстри са "солта" на това аниме. По време на сериала нашите про-хуманисти постоянно се усъвършенстват и научават нови техники. Преминават в по-горни нива на вътрешна енергия, характеризиращи се с гъзарска прическа, моментално изрусяване на косата, блещукаща огнена аура и ей-така, между другото, мощ достатъчна за разрушаването на цели планети.

Dragonball се дели на три части: Dragoball, Dragonball Z и Dragonball GT. Dragonball представя началото на историята, нашите герои са още деца, ала деца с потенциал! Все пак не вярвам някому да са особено интересни премеждията на тайфа недорасли гаменчета, пък и самия сериал има за публика по-малки деца. Да продължим с Dragonball Z, съдържащ болшинството от епизодите на сериала. Тази част е във фокуса на настоящата статия, поради факта, че може да се гледа с удоволствие и от хора с възраст над 10 години. С развитието на Z сериите, похватите, използвани за изобразяване на нашата банда добродетелни ентусиасти драстично се променя. Има колосална разлика между Гоку, в началото на Z сериите и Гоку, в края на Z сериите. Стилът на рисуване се променя с времето и определено се измества към по-добро.Но не чак толкова добро. Дори и GT епизодите, които са най-малко на брой, най-красиви и най-нови си имат недостатъци. За това малко по-долу.

А, да. Сериалът се казва Dragonball, защото през цялото време нашите момчета постоянно щъкат насам-натам, за да търсят седемте Драконови топки (Да, правилно сте чули. Седемте Драконови топки!). Когато са събрани на едно място, Дракона се появява (вие къде щяхте да ходите, ако някой ви държеше топките, а?) и изпълнява едно желание. Обикновено това се случва след последното голямо премеждие, за да се върнат сред живите умрелите приятели. Така че опасност от смърт на главен, или дори второстепенен герой липсва!

Интрига, до голяма степен, също. Ала около една трета от всички над 500 епизода представят двубои между нашите момчета и... ами лошите момчета. А битките са това, което придава смисъл на сериала. Посредствената и безлична фабула е просто фон за тях. Невероятна режисура, опъваща нервите динамика, прекрасна хореография. Нахъсваща ярост струи от всяко движение на типажите по екрана. Тогава Dragonball Z показва силата си. Чистият, изкристализирал екшън те сграбчва за гърлото и не те пуска, докато единият от бойците не падне сразен в прахта! Никое друго аниме няма този уникален, макар и нереален контакт на ударите с целта им! Мащабът на битките е невъобразим! След дуел между двама особено могъщи персонажи, цели континенти са опустошени, планини сравнени със земята, морета изпарени! Красотата на тези битки особено добре си личи в специалните пълнометражни филми, издавани като допълнение на серията. Там анимацията е малко по-плавна и всичко е с една идея по-добро.

Горния абзац може би ви е довел до заблудата, че DBZ е красиво нарисувано аниме. Ами... не. Всъщност, стотиците му епизоди го обричат на графична посредственост. Типажите са опростени, на фона му липсва типичната за манга и аниме детайлност, оцветяването е на едно твърде ниско ниво и всичко, което спасява сериала е добрата режисура. Все пак, прословутите енергийни ефекти на Акира Торияма изглеждат изненадващо добре.

Да не говорим пък за уж "комичното" ежедневие на главните действащи лица, представено ни в останалите 2/3 от епизодите. Няма нищо забавно в тях, аз лично тези епизоди ги пропускам, съветвам и вас да направите същото. Единственото нещо в това аниме, което би могло да разсмее човек е актьорът, озвучаващ Гоку в японските варианти на сериите. Най-могъщия човек във вселената, с едно невинно детско гласче! Създателите получават пчеличка от раз!

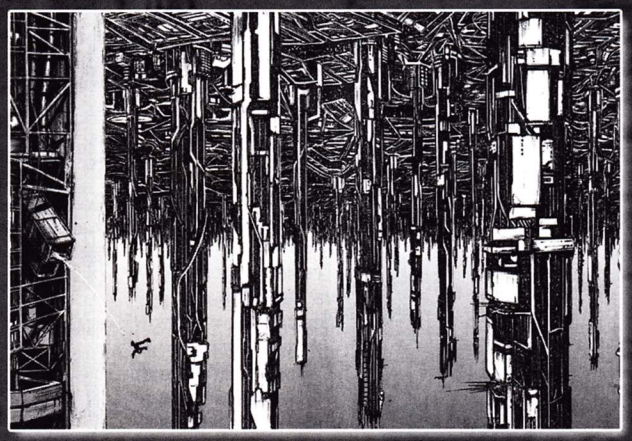
В заключение, целевата аудитория на сериала са момчета на възраст от 10 до 15 години, което донякъде оправдава плоския като дъска за гладене сюжет и умерения визуален облик на сериала. Аз по принцип не харесвам това аниме. Ала битките там са нещо, което не бива да се пропуска. Дори само заради тях си заслужава да се гледа.

Автор: Цветан Нанов

ブラム! BLAME!

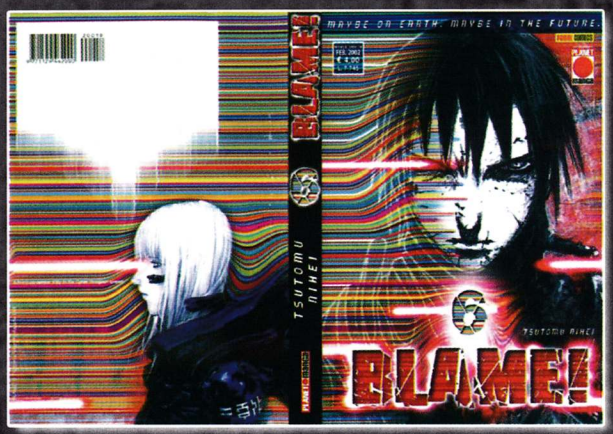
"Може би на Земята, може би в бъдещето" - с тези думи започва мангата, създадена от Цутому Нихеи (Tsutomu Nihei), наречена "BLAME!". Комиксът се състои общо от 9 тома, издадени в месечното манга списание на Kodansha - Afternoon, предназначено за по-зряла публика, а не за деца. Авторът е роден през 1971, изучава архитектура и след дипломирането си започва да работи за фирма от Ню Йорк, занимаваща се със строителство. В Япония решава да стане манга художник и за кратко време работи като асистент. Неговият дебют е BLAME! и като за първо самостоятелно творение, намирам че се е справил доста добре.

Светът на BLAME! трудно може да бъде описан, но все пак ще



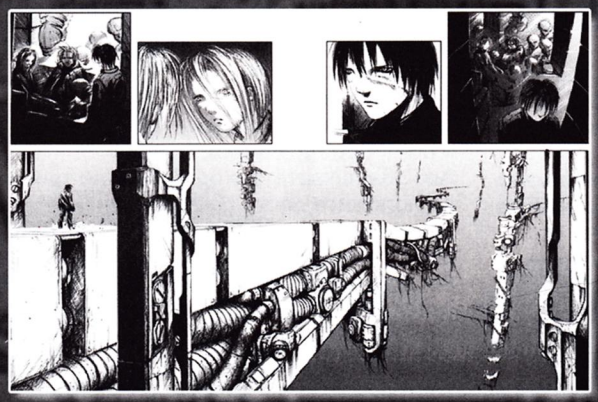
се опитам. Действието се развива в така нареченото кибер подземие (cyber dungeon), което е изградено от хиляди нива и представлява безбрежен океан от бетон, желязо и кабели. Структурите, които го изграждат са смесица от много различни архитектурни стилове, пречупени през погледа на автора. Получило се е нещо зашеметяващо. Мрачен, студен свят, без слънчева светлина, без небе, без растения и животни, или поне не същите, които ние познаваме. Хората живеят в най-долните слоеве на този пост-апокалиптичен техно ад. Те са слаби и бледи, което се дължи на изкуственото осветление и определено нездравословната среда. Приличат на затворници, криещи се от безбройните чудовища и борещи се за оцеляване.

Главния герой се казва Кили (Killy). Името му на японски се пише с два йероглифа, от които първия означава "мъгла", а втория - "дванадесетия знак от китайския зодиак", който е глиган. Представен е като човек, въпреки че има нечовешка сила и невероятни умения. По природа е тих и не особено разговорлив. Дрехите му изглеждат направени от черна кожа, но това по-скоро е някакъв специален костюм, който го предпазва и защитава тялото му. Но само той не му е достатъчен според мен, като се има предвид пораженията, които понася. Например, главата му минава през дебела бетонна стена, след това го прострелват и пада доста нива



надолу, докато накрая се приземява върху стърчащи стоманени греди. И сякаш нищо му няма, а това му се случва доста често и в големи количества. Естествено той винаги оцелява като по чудо, нали все пак е главния герой! Кили се е отправил нагоре и по пътя си среща най-различни същества и от време на време хора, като малко от тях са дружелюбни.

Човек: Откъде идваш?
Кили: От долу... повече от 5000 етажа
. Човек: Не е възможно! Няма толкова далечно място!



Както се разбира от този кратък диалог, Кили е изминал доста път, но не се знае от къде точно идва. Целта му е да намери ДНК с непроменени молекули, за да намери лек за генетична болест, от която са засегнати повечето хора. През другото време се шляе из безкрайното подземие и избива чудовища. Тук е момента да кажа няколко думи и за тях, защото са доста разнообразни. Има интелигентни чудовища с лица, подобни на бяла порцеланова маска, с различни оръжия, други с пипала, трети вместо очи имат няколко дула. Други имат крила на насекоми или пък приличат на огромни кибер ларви. Да не говорим за киборгите, останалите изкуствено създадени форми на живот и роботите.

Особено внимание заслужава оръжието на Кили. На външен вид прилича на пистолет, но всъщност е нещо като "излъчвател на гравитационен лъч". Очевидно има няколко режима на действие, тъй като големината и силата на лъча могат да се регулират. Но едно е сигурно. Пораженията, които нанася са колосални и след като го използва, нашия герой хвърчи няколко метра назад.

Другия главен герой е Сибо (Cibo, на японски обаче се произнася Шибо). За разлика от Кили, ТЯ говори повече. Присъединява се към него и му помага в пътешествието със своите забележителни познания в областта на науката, и с много си полезни приспособления и машинарии.

Това, което ми направи впечатление е, че в началото почти липсва текст. Действието и историята са представени единствено в графичен стил, като изключим буквите за звукови ефекти. Тоест преобладава действието, за сметка на повествованието. За разлика от други комикси, тук няма глава първа, глава втора и така нататък, а лог 1, лог 2... Някои от имената на тези логове са "Поколението на Мрежата", "Спомени от Земята", "Техно-номади", "Силиконови души" и т.н. Нещо друго, невиждано до сега е дизайна на сградите. Тъй като това му е специалността, Цутому Нихей се е справил блестящо. До където поглед стига се простират стени от желязо и бетон, като всичко е окабелено. И понеже това е подземие, има огромни статуи, тръби, безкрайни виещи се стълби, висящи мостове и бездънни пропасти. Огромен ужасяващ мрежов лабиринт. Някои оприличават стила като странна смесица от Aeon Flux, фантастично подземие и рисунките на H.R. Geiger, създателя на чудовищата от "Пришълеца".

Кили е описан от автора като "търсач на приключения". Това много ми напомня на някоя игра тип куест. Още повече, че героя минава от едно ниво на друго и с всяко следващо среща нови и по-силни противници, като развива уменията си и все повече се приближава до върха и крайната цел. Официалният сайт е http://www.blamenet.com/, който за сега е само на японски.

След успеха на BLAME!, авторът създава "Noise" и "Deadheads". В момента работи над съвместен проект за Wolverine с Marvel Comics. С интерес ще следя по-нататъшното му развитие, защото работата му е уникална и в известна степен дори революционна.

Автор: Деница Геневска

IMPOSSIBLE CREATURES

I. ДА СИ СЪЗДАДЕМ АРМИЯ

Според loading screen-ът преди първата мисията в играта, а и според една реклама на Джони Уокър, "Пътят от хиляда мили започва с първата крачка". В нашият случай пътят не е хиляда мили, освен ако компютъра, на който играете, не е в Китай. И все пак, с какво се започва? Със строенето на успешна армия естествено!

За да бъде една армия успешна, трябва внимателно да прецените и да създадете балансирана войска. Смисъл от създаването на хипер-мощна войска от high-level creatures няма, тъй като една ранна или дори mid-game атака ще сложи край на играта ви преждевременно. Старайте се да създадете creatures от всички нива. Ще са ви необходими поне 2 anti-rush unit-а. Съветвам ви едната да бъде с висок показател defense, а другата с висок melee damage. Останалите ви същества трябва да отговарят на следните критерии:

- да имат от всички abilities
- да има едно или две с възможност за

атака от дистанция
- да има същества от всички възможни нива
- да има 3 или 4 същества с amphibious movement т.е. такива, които могат и да плуват и да се движат по земя
- поне 1 летящ unit, силно препоръчвам мухослон (dragonfly+elephant)
- поне 1 scout unit т.е същество с много speed, което да струва малко, по възможност да лети
- добре е да има и artillery unit, който да се справя с по-големи групи от навлизащи противници

Естествено, винаги можете да използвате бутона analyze army, където ще ви бъде изведена информация за предимствата и недостатъците на създадената от вас войска. Задължително имайте предвид и лимита от 9 същества на армия т.е. премахвайте ненужните units. Ако имате повече от 3 недостатъка е добре да се замислите дали армията ви ви удовлетворява. В никакъв случай не оставяйте "опасния" външен вид да ви подведе и разгледайте stats-совете.

Примерно създаване на creature

Тук ще се опитам накратко да опиша процеса по създаване на военна единица.

II. ФУНДАМЕНТИ ПРИ СЪЗДАВАНЕТО НА БАЗАТА. РАЗВИТИЕ. АТАКА И ЗАЩИТА

Тъй като в тази си част Impossible Creatures доста наподобява повечето стратегии, просто трябва да следвате някои неписани правила на този тип игри. Разбира се, ще ви се наложи и да се съобразявате с някои особености на специфичната материя (ей ама какъв съм умен! Като даскалка по биология говоря!). В началото би трябвало да търсите максимално бързо развитие. Начинът на разиграване на първата минута вероятно ще определи стратегията ви през цялата начална фаза на битката. Ако играете на standard начални ресурси ви съветвам първо да посторите няколко henchmen-а и едва след това да започнете със строенето на сгради. Ако обаче използвате quick-start опцията (при която се започва със завишени ресурси), най-добре първо директно вдигнете към второ ниво и едва след това започнете да събирате ресурси.

Първото, което трябва да построите след началото на играта е или creature chamber (оттам се строят единици) или четирите малки постройки за electricity, които ще ви осигурят началният добив на тази суровина. Ако наблизо имате находище на ток (аз така си му викам) бързо го застроете с Electricity Generator.

След като сте се погрижили за ресурсите си е време да помислите за укрепяне на базата. Ако играете на карта, която предполага бързи начални атаки (rush) преминете директно към създаване на units. При едно такова положение защитата остава между другото, тъй като е по-добре да ударите първи. Ако обаче картата е островна ще трябва да положите доста по-сериозни усилия за укрепянето й. Започнете с "живият плет" (това е нещо като стена) и Soundbeam Tower-и. По този начин успешно ще се предпазите от една евентуална атака по земя (по традиция първата е такава). Не забравяйте да построите Water Chamber на място, което лесно можете да охранявате. Нека тази ви постройка да бъде отправна точка при разполагането на кулите. Задължително направете всички възможни upgrades на постройките си, за да можете да сте сигурни, че те няма да паднат безславно при първата вражеска офанзива. За да си осигурите необходимото количество ресурси, направете Motivation Speech и Henchmen Yoke, които увеличават съответно скоростта и количеството въглища (преведох ви го, от мен да мине), които те могат да влачат. Препоръчвам ви да направите каквото можете или ако можете всичко от research clinic, както и да увеличите hit points, defense, melee damage и range attack на ключовите creature-и, които ще ползвате за атака или отбрана. Едва ли ще имате ресурси за всичко това, но research-ът е жизнено важен, за да имате предимство над врага в решителния момент.

Следващата фаза е изграждането на армията. До този момент би трябвало вече да сте си направили няколко unit-а, които да използвате в случай на атака. Ако играете срещу компютъра, вероятно вече сте поели (дано да не е отзад) и първата атака срещу базата (само да не е и последна. Ако играете на Face Off това е наистина много възможно). Изключително важно в този момент е да имате достатъчно ресурси за създаването на многобройна и, надявам се, могъща армия. Оставете си и малко войска в базата в случай на изнеадваща атака (това е ако играете с повече от един противник. Получава се тотално изнасяне вас ви изнасят, вие изнасяте. Общо взето обаче, от това печели само този, който изнася вас.

Много ми харесва думата изнася. Изнася. Изнася. Изнася. ИИИиииии....). За предпочитане е да нападнете по земя и въздух едновременно. Ако успеете да влезете в базата на врага, започнете с т.нар. "изключване на светлините" (чудя се дали аз съм го измислил това. Не, пишеше нещо подобно на strategy guide-а на MtG deck-а ми). Унищожете първо ключовите сгради на врага за производството на ток, а след това henchmen-ите. Ако успеете да направите това, без да ви опапат, значи сте си подсигурили победата. Следва естествено могъщо меле (то ще съпровожда цялата ви атака), в което ще трябва сами да проявите съобразителност, комбинирайки специалните умения на unit-ите си и съобразителността си. Искренно препоръчвам използването на abilities с масов ефект т.е такива, които имат ефект върху голямо парче земя. Ако обаче вече сте навряни в тила на врага и всеки опит за нещо такова би наранил и вашите отрочета, е по-добре да ползвате артилерийска подкрепа и стрелба от разстояние (ако картата е с острови, може дори и от брега). Ако евентуално успеете е време да започнете атаката към противниковата лаборатория (евентуално база, може и Rex), която (дай боже) да завърши успешно. На практика процедурата по атаката няма да успее от раз, и ще трябва от своя страна да отблъснете доста опити на врага да се добере до вашата лаборатория/Rex/база.

III. ПРИЛОЖЕНИЯ

Малко екстрички, да имате, да се радвате. Препоръчвам да ги държите близо до себе си докато играете, особено когато още свиквате.

Artillert Attack:
Същото изстрелва снаряд, който избухва когато падне и поврежда всичко (това включва и вашите единици, така че внимавайте в коя точно част на мелето се целите) в даден обсег.

Barrier Destroy:
Същото има бонус към атаките срещу сгради и огради. Атаките срещу огради не вземат от енергията му (сиреч, колкото и да удря отровния плет нищо не му става)

Camouflage:
Същото е практически невидимо. Вижда се само, когато прави атаки, използва някои други свои abilities. Може да бъде detect-нато от Anti-Air Towers и същества с ability Keen Sense. Открива се от Radar Pulse и Sonar Pulse. Идеално за засади.

Charge Attack:
Същото получава бонус при първия си удар към противниково същество.

Digging:
Същото може да се закопава в земята, като по този начин става неоткриваемо от повечето units и получава бонуси към защитата при някои типове атаки. В такова положение не може да атакува.

Electric Burst:
Същото може да изстреля кълбо от ток. Това взема много health, но за съжаление удря и съюзниците. Ако видите противник с такова същество, което се движи в група, задължително влезте в близък бой.

Flight:
Същото може да лети. Логично не го спират никакви прегради, а само Anti-Air Tower-а (от кулите) може да го напада. Имат защита от забавящият ефект на stink cloud ability-то.

Frenzy:
Ако някое от вашите същества влезе в такъв "режим", то започва да се движи по-бързо, да нанася повече повреда, но пък за сметка на това получва повече damage от противниковите атаки.

Herding:
Защитата на същото се увеличава, когато е близо до три или повече същества от същия тип

High Endurance:
Същото по-бързо регенерира ability-тата си и бързината му не може да бъде намалена от вражески способности

Horns:
Целта на атаката на същото е с намалена защита.

Immunity:
Същото не може да бъде наранено от stink cloud, poison, plague, poison touch и venom spray

Keen Sense:
Същото може да открива закопани и ползващи умението camouflage единици

Leap Attack:
Същото влиза в бой първо с плонж и има бонус към първата атака

Pack Hunter:
Атаката на същото се увеличава, когато е в група с 3 или повече идентични на него единици

Plague:
При близка битка може да зарази вражеските единици, като заразата се предава от една от тях (която не търпи damage от заразата)

Poison:
Отрова. Веднъж ухапан, противникът търпи временно наказание в скоростта и е частично парализиран.

Poison Touch:
Отрова. Веднъж ухапан, противникът търпи наказание в скоростта, частично парализиран е и постепенно му се отнемат hit points

Quill Burst:
Същото може да "избухне", като по този начин отнема health както на съюзниците си, така и на противниците и намалява защитните им способности

Ranged Attack:
Същото може да нанася повреда от разстояние

Regeneration:
Същото се лекува само.

Stink Cloud:
Създава временен облак от миризма, които забавя противниците и пази съюзниците от артилерийска или далечна атака от същества извън облака

Swimming:
Същото може да плува

*това са буквални преводи от ръководството с малко от мен

PANZER DRAGOON

ИНФО:
Производител: Team Andromeda
Разпространител: Sega
Жанр: Shooter
Платформа: Sega Saturn

В края на 1994 година, Sega се престраши и пусна на пазара своята дългообсъждана машинка от ново поколение Sega Saturn. Въпреки великолепните първоначални продажби в страната на изгряващото слънце, графичните възможности на конзолата бяха доста одумвани от критиката, поради доста постните конверсии на аркадните хитове на Sega като Daytona USA и Virtua Fighter. Тогава, изведнъж като че ли от нищото, се роди първият продукт на Team Andromeda (един от in-house екипите й), а именно Panzer Dragoon. Освен че впечатляваше със своята невероятна за времето си 3D графика, новото творение на Sega ни предостави неща, невиждани в излезлите дотогава видео-игри като дълги CGI анимации, музика с филмово качество и художествена презентация, която накара дори великият Спилбърг, на едно от първите изложения E3, лично да поздрави екипа, стоящ зад играта.

Историята се развива в свят, единствена асоциация на който донякъде мога да намеря само в лицето на филмовото творение "Лудият Макс". Преди хиляди години, хората започнали да изследват генетичния материал на определени дракони и всякакви странни същества. Веднъж овладял умовете на хуманоидите, Франкенщайновия синдром им позволил да създадът мощни биологични оръжия, които с времето се обърнали против тях. В резултат на това, човешката раса била на път да изчезне завинаги. Няколко години по късно, нашият герой си излезнал на поредното ловно парти, когато огромен боен кръстосвач привлякъл вниманието му. Следвайки го, той достигнал до пещера, влизането в която щяло да промени целия му живот из основи. След серия от обрати, пред изплашеното до полуда негово лице, започнала епична битка между два дракона. Когато ездачът на единия от драконите бил ранен смъртоносно, изведнъж той се озовал пред нашето момче, изричайки му следните думи: "Моля те, вземи моя дракон, той знае пътя.....не му позволявай да стигне до кулата!". Това са били последните думи на драконовия ездач, след които неговото животно, виждайки кончината му, надава силен рев, с който изпраща своя господар. Вцепененият от случилото се наш герой, грабнал оръжието на вече покойния ездач, възседнал опечаления дракон и неговото приключение започнало. В последствие, посредством in-game филмчета, които обикновено са след всяко завършено ниво, се разбира какво всъщност му се е случило и за какво е била всичката тази врява.

За да добиете представа за това, как се играе първата част от поредицата, просто си спомнете излязлата наскоро игра на UGA Rez (Dreamcast, PS2). Да, оригиналният Panzer Dragoon е чистокръвен шутър, без излишни усложнения в начина на игра. Пътят ви е предварително зададен и не може да правите промени в маршрута. Чрез бутоните за палците въртите дракона си на 360 градуса, тъй като враговете ви нападат от всички посоки. Ориентировката ви за това, откъде готвят нападението си те, идва от радара, който изобразява движенията на всяко живо същество. Имате едно стандартно пуцало, на което амуниците са безкрайни, както и специален режим на стрелба, при който имате възможност да обстрелвате до осем вражески индивида наведнъж.

Графично, оригиналният PD днес изглежда доста семпло от техническа гледна точка, но в края на 1994 и началото на 1995 година, тя бе шедьовър от най-високо естество. Враговете, драконът и нашето момче бяха изцяло изградени от полигони, а добре знаем, че това бе лукс за онези времена. Почти целият терен бе 3D, като само дърветата и някой друг обект бяха обикновени спрайтчета. Графиката е цветна и разнообразна, разбира се, но ако държите предимно на техническата обработка в игрите, не ви препоръчвам да си сваляте demo-то на PC версията от официалния сайт на Sega, защото пикселизираната графика едва ли ще ви се понрави. Ако предпочитате художествената презентация пред милионите триъгълници, FSAA, Bump mapping и т.н., то тогава мога да препоръчам демото на всеки, който иска да опита нещо различно и непознато, макар и старо, на своето PC. Именно художествената реализация първоначално отличи PD от излизащите десетки заглавия всеки месец. Фрапиращ е факта, че тя и до днес си остава уникална и неповторима. Трудно ми е да повярвам, че игра писана специално за машинка със 25 MHz процесор и 2 MB RAM, може да представи толкова убийствена визия и то реализирана в 3D.

Звуковото оформление е също нещо, на което е необходимо да се обърне специално внимание. Музикалният фон по-скоро би могъл да мине за такъв от филм през 1994 година. Добре звучащи азиатски мотиви ще погалят ушенцата на всеки докоснал се до произведението на Team Andromeda, геймър. По още по-интересен начин стои въпросът с озвучаването на героите. Екипът е написал специален език, чрез който се извършва комуникацията във вселената на Panzer Dragoon. Той звучи като нещо средно между японски и английски, а това дава едно различно усещане по време на кът-сцените и CG анимациите.

Pazner Dragoon е класика и въпреки доста демодираната си вече графика, нейният начин на игра си остава все така интуитивен и забавен. В същото време, когато се играе за пръв път, може да изпоти и най-печените стрелячи. Абсолютно задължителна игра за всеки, който притежава Sega Saturn, или очаква Panzer Dragoon Orta за Xbox с нетърпение.

Автор: Ивайло Коралски

Вашият
морски приятел!
BRAVO
RADIO
www.radiobravo.com
MARIO DESIGN

RAINBOW
OPERATION
COLD DAGGER
PC CD-ROM
Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD
UbiSoft
Не правете компромиси с терора - елиминирайте го!
Магазини за игри Компютърен Свят, Варна, ул.Р.Живзифов 14, тел. 607 974, бул. Осми Приморски Полк, тел. 300 558 и бул. Кръз Борис I 65, тел. 607 973, www.bgStore.com